

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### 5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil pengembangan dan implementasi Pengembangan Sistem Informasi Pengelolaan Program Kreativitas Mahasiswa (PKM) dengan *Extreme Programming* dan *Laravel Framework* Berbasis *Website* pada FT Unsoed, maka dapat disimpulkan bahwa:

1. Sistem ini mampu memfasilitasi proses pengelolaan PKM secara menyeluruh, mulai dari unggah proposal oleh mahasiswa, skoring internal oleh tim PKM fakultas, *review* oleh dosen *reviewer*, hingga pemantauan status kelolosan seleksi universitas.
2. Metode pengembangan *Extreme Programming* (XP) terbukti efektif diterapkan karena mendukung pengembangan secara bertahap, fleksibel terhadap perubahan kebutuhan, serta memungkinkan integrasi *feedback* pengguna selama proses pengembangan berlangsung.
3. Sistem ini memiliki fitur-fitur utama seperti manajemen akun *multi-role* meliputi mahasiswa, dosen, *reviewer*, wakil dekan, dan tim PKM, fitur unggah dan revisi proposal, skoring proposal, penilaian proposal, serta publikasi berita dan panduan PKM.
4. Hasil pengujian menggunakan metode *blackbox testing* menunjukkan bahwa seluruh fitur utama telah berfungsi dengan baik dan sesuai dengan kebutuhan pengguna, dibuktikan dengan hasil pengujian yang berhasil pada semua skenario yang diuji.

#### 5.2 Saran

Berdasarkan kesimpulan yang telah diuraikan, penulis memberikan beberapa saran untuk pengembangan sistem di masa mendatang, berupa:

1. Disarankan untuk menambahkan fitur notifikasi otomatis, baik melalui email maupun WhatsApp, guna meningkatkan kecepatan dan jangkauan penyebaran informasi kepada pengguna.

2. Pengembangan lanjutan sistem dapat mencakup fitur analitik dan rekap, seperti grafik jumlah proposal per tahun, status kelulusan, atau keterlibatan dosen dan mahasiswa dalam kegiatan PKM.
3. Perlu dilakukan sosialisasi dan pelatihan bagi pengguna sistem, terutama mahasiswa dan dosen, agar proses pengajuan dan penilaian PKM dapat dilakukan secara optimal dan sesuai alur.
4. Fakultas diharapkan terus melakukan evaluasi berkala dan membuka ruang untuk *feedback* pengguna sebagai dasar untuk pengembangan sistem secara berkelanjutan.
5. Penulis telah merancang sistem agar memungkinkan integrasi autentikasi melalui akun *Single Sign-On* (SSO) Unsoed. Implementasi fitur ini direncanakan untuk dilakukan pada tahap pengembangan lanjutan, seiring dengan proses pengajuan akses ke sistem SSO kampus. Integrasi tersebut diharapkan agar sistem dapat terhubung langsung dengan ekosistem digital Unsoed dan memberikan kemudahan *login* bagi seluruh pengguna tanpa perlu membuat akun baru secara manual.

