

BAB V

PENUTUP

5.1. Kesimpulan

Berdasarkan uraian dan pembahasan dari bab-bab sebelumnya pada skripsi ini maka dapat diambil kesimpulan :

1. Sistem informasi penukaran souvenir telah dirancang dan dibangun berbasis teknologi web, perancangan tersebut menyimpan data item souvenir, nilai tiket dan , sehingga dengan adanya sistem ini pelanggan dapat melakukan penukaran secara flexibel
2. Dengan adanya Sistem informasi penukaran souvenir, memudahkan manajer, admin dan para pegawai dalam mendapatkan customer yang menukarkan saldo tanpa harus terpaku pada wilayah operasional dan dapat dengan mudah melihat berbagai macam laporan data penukaran, kemudian pada akhirnya membuat penukran menjadi lebih cepat dan tepat.
3. Pengembangan Sistem informasi penukaran souvenir berbasis web akan dapat membantu meningkatkan Profitable dan efisiensi PT. Matahari Graha Fantasi.

5.2. Saran-saran

Penulis memberikan sedikit saran yang membangun bagi Sistem Informasi

Penukaran Souvenir:

1. Pemeliharaan terhadap sistem informasi yang dibuat agar sistem tetap berjalan dan terjaga dengan baik terutama perangkat keras (*hardware*) dan juga perangkat lunak (*software*).
2. Sistem yang sudah terkomputerisasi dapat dikembangkan kembali sesuai dengan kebutuhan atau perkembangan jaman.
3. Perlu dilakukan *back-up* data untuk menjamin keamanan data dan mengatasi keadaan yang tidak diinginkan.
4. Perlu adanya keamanan dalam sistem, agar tidak ada kecurangan dalam proses Penukaran
5. Perlu adanya pengembangan dalam proses *e-ticketing*, karena belum adanya *interface* yang menjembatani antara *system e-ticketing* dengan Sistem penukaran souvenir, sehingga data inputan tiket/ point masih manual