



BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. SIMPULAN

Aspek-aspek yang diperlukan dalam proses perancangan perangkat lunak disini yaitu menggunakan siklus hidup waterfall yang terdapat beberapa tahapan yaitu menganalisis data, menganalisis kebutuhan perangkat lunak, desain tampilan perangkat lunak, coding, testing dan perawatan perangkat lunak.

Selain menggunakan sistem siklus hidup waterfall, dalam perancangan perangkat lunak disini juga disesuaikan dengan standar IEEE nomor ANSI/IEEE Std 1058.1-1987 (*reaffirmed, 1993*) bahwa dalam pengembangan perangkat lunak dibutuhkan rencana pengembangan perangkat lunak yang disusun berdasarkan saduran dari standar IEEE. Rencana pengembangan perangkat lunak ini terdiri dari Deskripsi Umum Program, Perspektif Produk, Antarmuka Sistem, Antarmuka Pemakai, Antarmuka Perangkat Keras, Antarmuka Perangkat Lunak, Operasional, Kebutuhan Penyesuaian, Karakteristik Pemakai, dan Beberapa Batasan.

Dalam analisis data terlebih dahulu dilakukan pengumpulan data yang didapatkan dari serangkaian kuisisioner, pertama kuisisioner diperuntukan oleh siswa kelas XII dengan tujuan mencari data tentang karakter keseharian mereka dirumah maupun disekolah. Kemudian untuk kuisisioner kedua diperuntukan oleh mahasiswa STIE, STBA, ENHAI dan pekerja dengan tujuan mencari data karakter mereka selama perkuliahan dan selama bekerja, setelah data karakter didapatkan, kemudian data diolah menjadi informasi dengan bantuan seorang ahli dibidangnya yaitu guru BK dan dosen PPB. Informasi tersebut dipakai dalam perancangan perangkat lunak.

Dalam perancangannya perangkat lunak ini di buat dengan bantuan aplikasi turbo C, cmd, notepad++ dan menggunakan notebook serta desain

4. Jurusan Teknologi Pendidikan

Untuk jurusan Teknologi Pendidikan, penulis menyarankan beberapa hal sebagai berikut :

- a. Lebih ditingkatkan pembelajaran mengenai perancangan perangkat lunak, karena perangkat lunak dapat mengatasi masalah pendidikan, contohnya dalam bimbingan karir siswa kelas XII.
- b. Tingkatkan fasilitas laboratorium, agar mahasiswa jurusan teknologi pendidikan dapat memakai laboratorium untuk mengeksplorasi kemampuan dibidang teknologi, khususnya dalam perancangan perangkat lunak.