

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Dari hasil Praktek Kerja Lapangan yang telah dilakukan saat mengerjakan tugas perancangan desain Aplikasi Admin Sekolah pada SMA Negeri 1 Sumenep, dapat ditarik beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. Tugas yang diberikan oleh pembimbing lapangan yaitu perancangan desain Aplikasi Admin Sekolah dengan tahap-tahap yang meliputi UX Research seperti *Emphatize, Define, Ideate*, dan pembuatan *Prototype High Fidelity*. Selain itu hasil Prototype yang dihasilkan sesuai dengan standar yang diminta oleh SMA Negeri 1 Sumenep.
2. Dalam Perancangan Aplikasi Admin Sekolah, menggunakan pemodelan UML atau Unified Modelling Language sebagai salah satu standar dalam membuat dan menganalisis desain. Serta menggambarkan arsitektur dalam pemrograman berorientasi objek. Saat menggunakan UML butuh beberapa diagram seperti, use case diagram, activity diagram, class diagram, sequence diagram, dan flowchart.
3. Hasil dari pembuatan prototype desain aplikasi admin untuk SMA Negeri 1 Sumenep adalah Pembuatan desain prototype admin untuk mengatur segala hal yang ada di SMA Negeri 1 Sumenep. Halaman awal aplikasi akan memberitahu mengenai statistik kehadiran dari siswa beserta update kehadiran secara live. Hal ini akan mengoptimalkan informasi yang akan masuk ke ruang server agar para staf dapat mendata semua siswa dengan lebih mudah. Terciptanya sebuah aplikasi admin dapat membuat para staf lebih mudah mengatur semua keperluan sekolah, ada beberapa fitur yang telah diterapkan seperti, fitur kesiswaan, status kesiswaan, guru, akademik, keuangan, pengaturan.