

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

V.1. Kesimpulan

Dari hasil penelitian yang dilakukan penulis pada Perhitungan *Storage dan Demorate* Pada PT. Alamui Logistik – Medan, maka penulis akan mencoba menarik kesimpulan dan akan memberikan saran-saran yang mungkin bermanfaat.

Adapun kesimpulan yang penulis kemukakan adalah sebagai berikut :

1. Dengan menggunakan sistem komputer Sistem Informasi Perhitungan *Storage dan Demorate* Pada PT. Alamui Logistik – Medan ini dapat dilakukan dengan cepat, tepat, praktis, dan tidak memerlukan waktu yang lama dalam menghitung perkiraan biaya *storage* maupun *demoarate*.
2. Pentingnya suatu data untuk mencari suatu informasi khususnya pada sistem perhitungan *storage* dan *demorate* pada PT. Alamui Logistik – Medan.
3. Dengan terciptanya suatu sistem informasi maka diharapkan dapat digunakan sebagai alat informasi dan pengolahan data yang dapat mempermudah dan mempercepat proses kegiatan kerja.
4. Aplikasi Sistem Informasi Perhitungan *Storage dan Demorate* Pada PT. Alamui Logistik – Medan Berbasis Web hanya berbasis LAN.
5. Merancang Sistem Informasi Perhitungan *Storage dan Demorate* dengan menggunakan UML (*Unified Modeling Language*) sangat memudahkan penulis karena setiap diagram yang dibuat merupakan gambaran nyata dari sistem yang akan dibangun.

6. Antarmuka yang sederhana dapat mempermudah pengguna dalam mempelajari sistem ini.
7. Sistem yang baik adalah sistem yang menyajikan informasi yang *up to date* sehingga berguna bagi pengguna.
8. Keamanan sistem cukup terjamin dari resiko peretasan dengan teknik yang biasa dilakukan para peretas.

V.2. Saran

Berdasarkan hasil kesimpulan diatas maka saran-saran yang bermanfaat bagi pihak yang terkait adalah sebagai berikut :

1. Sebaiknya sistem ini dikembangkan sesuai dengan kebutuhan perusahaan sehingga informasi lebih akurat.
2. Diperlukannya *backup* data secara teratur untuk mencegah hal-hal yang tidak diinginkan.
3. Diperlukan komputer dengan spesifikasi yang sesuai agar lebih mempermudah proses informasi yang disampaikan.
4. Diperlukannya ISP (*Internet Service Provider*) agar aplikasi yang dibangun dapat terkoneksi secara luas dengan jaringan internet.