

BAB VI

KESIMPULAN DAN SARAN

6.1 Keterkaitan antara Kesimpulan dengan Hasil Evaluasi

Kesimpulan yang dapat ditarik dari hasil evaluasi yaitu secara umum aplikasi ini sangat membantu pekerjaan di tempat penyewaan meja billiard. Dalam sistem pengendalian lampu ini setiap lampu meja billiard kita tidak perlu menyalakan lampu meja billiard secara *manual* tapi hanya mengendalikan lewat komputer atau PC untuk menyalakannya. dan juga sistem dapat melakukan pencatatan transaksi penyewaan sesuai dengan perhitungannya sehingga penggunaan listrik untuk meja dan transaksi tidak dapat dimanipulasi.

Berikut kesimpulan singkat mengenai fitur-fitur yang telah diuji dalam tahap evaluasi:

- Melakukan login
Berfungsi dengan baik sehingga tidak semua orang dapat mengakses aplikasi ini selain pengguna itu sendiri atau orang yang tahu akan username dan password dari pengguna.
- Mengendalikan lampu meja
Berfungsi dengan baik dan lampu dapat menyala sesuai nomor yang diinginkan. Sinyal bit ke serial port dan meneruskan ke sebuah rangkaian elektronik berfungsi dengan baik dan dapat menyalakan lampu sesuai alamat port.
- Penghitungan tarif
Penghitungan tarif berfungsi dengan baik untuk penghitungan biaya sewa main berdasarkan tarif tertentu misalnya tarif per menit, diskon, dan diskon *member*. Pada sistem *Billing* ini pun berjalan dengan baik dan lama sewa main pada setiap meja dapat diketahui sehingga pengguna dapat mengetahui lama main, biaya main konsumen.
- Pengaturan Pembayaran

Pengaturan pembayaran berjalan dengan baik sehingga konsumen dapat mengatur pembayaran berdasarkan lama sewa dan sepuasnya konsumen. Pengguna dapat mengatur pembayaran tagihan konsumen. Konsumen akan mulai permainan, program ini dapat melakukan 2 proses pengaturan pembayaran yaitu mengatur pembayaran berdasarkan lama sewa yang ditentukan contohnya program dapat menghentikan permainan setelah 1 jam, 2 jam dan pembayaran sepuasnya konsumen main yaitu program dapat menghitung tagihan berdasarkan lama waktu permainan.

- **Laporan Tagihan**
Berfungsi dengan baik sehingga pengguna dapat mengambil informasi dari *database* berupa transaksi yang terjadi saat pemain selesai bermain. Total biaya, lama main, jam mulai, jam selesai yang dicatat otomatis kedalam *database* dapat diambil menjadi sebuah laporan.
- **Member**
Berfungsi dengan baik, pengguna dapat mencatat data-data keanggotaan. Sebelumnya pendaftar harus memberikan data-data diri dulu untuk dimasukkan kedalam database oleh pengguna untuk dapat menggunakan fasilitas yang dimiliki member.
- **Mencetak laporan, tagihan konsumen dan data member**
Berfungsi dengan baik sehingga pengguna dapat melihat laporan berupa print out berupa tagihan, laporan transaksi, laporan data member.

6.2 Kendala-kendala pada saat pembuatan aplikasi

Selama mengembangkan aplikasi, penulis mengalami beberapa kendala dalam menyelesaikan aplikasi ini. Kendala-kendala tersebut antara lain :

- Kesulitan mencari alamat biner dalam pemberian sinyal sehingga dapat mengendalikan lampu sesuai alamat yang diinginkan.

- Kesulitan dalam membuat rangkaian eletronik penerima sinyal dan lampu yang dipakai untuk realisasi pengendalian lampu ini.
- Kesulitan dalam membuat perhitungan biaya sewa karena harus mencari-cari rumus yang tepat untuk setiap perhitungan.

6.3 Rencana Perbaikan

- Adanya penambahan banyaknya lampu yaitu dengan mengembangkan perhitungan biner untuk setiap bit pada port sehingga meja billiard dapat semakin banyak juga.
- Member dapat menggunakan Smart card untuk penggunaan member.
- Adanya fitur untuk system informasi cafe untuk setiap pemesanan makanan atau minuman di tempat billiard.