BAB V
PENUTUP

5.1. Kesimpulan

Praktek Kerja Lapangan (PKL) merupakan suatu cara bagi mahasiswa/ i menerapkan hasil belajar yang selama ini didapat dari lembaga pendidikannya, untuk mengenal dunia kerja yang nyata. PKL itu sendiri akan sangatlah bermanfaat untuk mengembangkan daya kreasi dan inovasi serta kemampuan untuk memecahkan masalah nyata secara ilmiah yang dihadapi dalam melaksanakan tugasnya, sehingga dapat mengetahui sejauh mana kemampuan atau ilmu yang dimiliki seorang mahasiswa/ i itu sendiri .

Berdasarkan dan pengamatan selama kerja praktek di PT. Surya Mitra Internet, Surabaya penulis dapat mengambil kesimpulan dari pembahasan yang ada, antaranya adalah :

1. Web merupakan salah satu sarana publikasi yang sangat efektif dalam hal pendaftaran yang bersifat Online/ langsung, sebab publikasinya yang mempunyai sifat global tanpa dibatasi oleh ruang dan waktu.
2. Dengan adanya sistem informasi ini, maka waktu yang dibutuhkan untuk pengguna informasi dalam hal pendaftaran ini tidak perlu langsung datang langsung ke tempat yang bersangkutan, sehingga lebih cepat dan efisien.
3. Dengan adanya kemajuan dalam bidang teknologi terutama dalam bidang komputer yang dapat mengolah data dengan resiko kesalahan yang sangat

kecil, maka nantinya dalam pencarian data akan dapat disajikan dengan sangat cepat.

5.2 Saran

Setelah penulis mengambil beberapa kesimpulan dari Praktek Kerja Lapangan yang telah kami tulis, maka sebagai akhir dari tulisan ini, penulis akan memberikan saran-saran yang insyaAllah akan berguna bagi kita semua.

Saran-saran tersebut antara lain:

5.2.1 Saran Untuk PT. Surya Mitra Internet

a. Sistem yang dikelola harus benar-benar ampuh dan handal serta mengikuti kemajuan perkembangan zaman sehingga dalam hal keamanan data lebih terjamin.

b. Perusahaan harus berusaha memberikan kemudahan serta pelayanan yang lebih baik atau bahkan yang terbaik bagi konsumen beserta mitra usahanya, salah satu cara adalah dengan penerapan teknologi informasi yang tepat guna.

5.2.2 Saran Untuk Pembaca

a. Dalam pembuatan sebuah program, apapun program itu lebih-lebih yang menggunakan basis data, cobalah untuk dimengerti dan dipahami masalah-masalah yang ada atau yang sedang dihadapi dan juga harus bisa mencai jalan keluar dari masalah tersebut, sehingga masalah yang ada dapat diselesaikan dengan baik dan benar.

b. Carilah ide yang sebanyak-banyaknya dan jangan malu untuk bertanya kepada orang yang lebih mengerti tentang masalah yang sedang dihadapi, serta jangan takut untuk mencoba sesuatu hal yang baru karena semua itu akan dapat membantu dalam tahap penyelesaian.

c. Buatlah suatu diagram alir atau algoritma dari permasalahan pembuatan program yang dihadapi sehingga akan mempermudah untuk mengaplikasikannya ke dalam sebuah program.

d. Gunakanlah sarana dan prasarana yang sesuai dengan kebutuhan untuk menunjang pekerjaan yang dilakukan, seperti perangkat keras (hardware) dan perangkat lunak (Software).


UNIVERSITAS KOMPUTER INDONESIA
UNIKOM