

BAB 6

KESIMPULAN DAN SARAN

6.1 Kesimpulan

Dengan memanfaatkan fitur yang sudah ada dan menambahkan fitur baru, halaman Formulir Data Umat dapat berfungsi sebagai formulir online untuk pengisian data umat baru, dan membuat halaman custome module Odoo. Berikut ini adalah fitur-fitur yang diimplementasikan:

- Membuat proses pencatatan data tidak perlu dilakukan secara manual dengan cara membuat halaman formulir website yang dapat dibuka di mobile dengan baik (*responsive design*).
- Data yang telah dituliskan oleh umat dapat dipindai oleh sistem SIMU dengan cara menyimpan data secara otomatis di penyimpanan lokal, sehingga saat dibuka kembali, umat dapat melanjutkan pengisian. Fitur ini telah diimplementasikan pada tombol *save* dan *load*, selanjutnya terdapat fitur tombol *submit* yang berfungsi untuk membangkitkan kode QR untuk nantinya dibaca Odoo.
- Belum berhasil membuat QR Scanner pada halaman Odoo yang sudah dikonfigurasi oleh penulis.

6.2 Saran

Berdasarkan hasil pengembangan yang dilakukan, berikut adalah saran-saran untuk pengembangan selanjutnya:

- Odoo dapat memindai kode QR, dan menyajikannya bersebelahan (*side-by-side*) dengan data yang sudah tercatat sebelumnya.
- Membeli plugin berbayar yang sudah tersedia di Odoo untuk memindai QR Code.

DAFTAR REFERENSI

- [1] Pasca, N. M. dan Rinaldi, M. (2011) Pengembangan aplikasi qr code generator dan qr code reader dari data berbentuk image. *Konferensi Nasional Informatika KNIF 2011*, **1**, 148–149.
- [2] Suminten (2019) Implementasi enterprise resource planning (erp) pada usaha pithik sambel ndesso berbasis odoo. *PROSISKO: Jurnal Pengembangan Riset dan Observasi Sistem Komputer*, **6**, 2597–9922.
- [3] SIMU versi 2 (2023) *Petunjuk Penggunaan SIMU*. Sistem Informasi Manajemen Umat. Bandung.
- [4] Batubara, F. A. (2015) Perancangan website pada pt. ratu enim Palembang. *Jurnal Ilmu Pengetahuan Dan Teknologi Terapan" Reintek"(Rekayasa Inovasi Teknologi)*, **7**, 1.
- [5] Pressman, R. dan Maxim, B. (2019) *Software Engineering: A Practitioner's Approach*, 9th edition. McGraw-Hill Higher Education, New York.
- [6] Rahmatika, A. K., Pradana, F., dan Bachtiar, F. A. (2020) Pengembangan sistem pembelajaran html dan css dengan konsep gamification berbasis web. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, **Vol 4**, 2655–2663.