

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### 5.1 Kesimpulan

Berdasarkan penelitian terhadap “Portal berita game berbasis website dengan framework laravel” maka dapat disimpulkan bahwa:

1. Fitur rating ulasan pada website portal berita yang telah dibuat mempermudah pembaca untuk meninggalkan penilaiannya terhadap artikel berita mengenai game.
2. Dengan adanya fitur rating ulasan yang dapat digunakan dan ditulis oleh pembaca yang ada juga membuat penulis dapat mengetahui kualitas artikel yang ditulis dan dapat mengembangkan di artikel berikutnya.
3. Strategi membuat web portal berita yang terfokus dengan game adalah memiliki admin yang dapat mengakses web untuk mengontrol artikel berita yang dapat dipublikasikan.
4. Adanya framework laravel dapat memudahkan membuat dan mengembangkan website yang dibuat karena dalam framework laravel memiliki banyak fitur yang memudahkan membuat dan mengembangkan website. Fitur yang dimaksud adalah object oriented libraries yang seperti perpustakaan autentikasi yang membuat laravel berbeda dengan framework lainnya, mudah untuk migrasi data karena setelah melakukan pembaruan website atau pada saat pengembangan dapat langsung memigrasikan data secara langsung, dan laravel fleksibel dalam kustomisasi fitur yang ingin ditambahkan di website menggunakan bootstrap, ckeditor, dan fitur tambahan lainnya yang sudah ada.

#### 5.2 Saran

Beberapa saran berikut merupakan masukan untuk pembuatan portal berita game berbasis website dengan framework laravel:

1. Penelitian ini dapat dilanjutkan dengan memperbaiki desain website untuk meneliti minat ketertarikan pembaca terhadap website portal berita game.
2. Penelitian ini dapat dilanjutkan dengan membuat versi aplikasi smartphonenya untuk meneliti kemudah dan keringkasan pengguna dalam mengakses portal berita.



#### DAFTAR PUSTAKA

- [1] C. Fajri, “Tantangan Industri Kreatif-Game Online di Indonesia,” *J. ASPIKOM*, vol. 1, no. 5, p. 443, 2012, doi: 10.24329/aspikom.v1i5.47. Diakses dari <https://jurnalaspikom.org/index.php/aspikom/article/view/47/49>
- [2] U. Rahardja, N. Lutfiani, and R. Rahmawati, “APTISI Student Perception to the News on The APTISI Website,” *J. Ilm. SISFOTENIKA*, vol. 8, no. 2, pp. 117–127, 2018. Diakses dari <https://journal.global.ac.id/index.php/AJCSR/article/view/434/pdf>
- [3] Jeperson Hutahean, *Konsep Sistem Informasi*, 1<sup>st</sup> ed, Yogyakarta: Deepublish, 2015.
- [4] Romli, Asep Syamsul M, *Jurnalistik Online: Panduan Mengelola Media Online*, Bandung: Nuansa Cendikia, 2014.
- [5] A. Ramadhani, “Hubungan Motif Bermain Game Online dengan Perilaku Agresivitas Remaja Awal (Studi Kasus di Warnet Zerowings, Kandela dan Mutant di Samarinda),” *eJournal Ilmu Komun.*, vol. 1, no. 1, pp. 136–158, 2019. Diakses dari <https://adoc.pub/hubungan-motif-bermain-game-online->