

BAB VI. PENUTUP

6.1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis, perancangan, dan pengujian sistem serta tujuan pada bab-bab sebelumnya, dapat disimpulkan aplikasi *mobile e-commerce* Merkha berhasil dibangun untuk memenuhi tugas akhir penulis dan kebutuhan perusahaan untuk membuat fitur media sosial produk untuk meningkatkan penjualan toko. Yang diharapkan dapat mewadahi toko yang menjual produk – produk lokal yang kurang dipandang pada *e-commerce* lain.

6.2. Saran

Dari proses analisis, perancangan, dan pengujian sistem pada aplikasi *mobile* Merkha, didapat beberapa saran untuk pengembangan lebih lanjut dari aplikasi ini, yaitu:

1. Pengembangan fitur pelacakan transaksi dari ekspedisi, agar pengguna dapat mengetahui lokasi barang pada aplikasi.
2. Pengembangan transaksi pada fitur pembayaran agar dapat menggunakan pembayaran otomatis seperti *virtual account* dan kartu kredit.
3. Pengembangan fitur komplain jika produk tidak sesuai dengan deskripsi produk, pengguna dapat melaporkan ke pihak perusahaan untuk didiskusikan dengan penjual.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Z. P. Kitri, “Strategi Komunikasi Pemasaran Produk Lokal Dalam Menciptakan Image Internasional (Kasus Pada Clothing Brand Saint Osa),” *e-journal UAJY*, 2018.
- [2] Iyas, “Implementasi Sistem Penjualan Online Berbasis E-Commerce pada Usaha Rumahan Griya Unik Wanita,” *TI FST UIN Syarif Hidayatullah Jakarta*, hal. 174, 2011.
- [3] Y. A. Y. Pratama, “Pembangunan Mobile Commerce Untuk Toko Swalayan Dengan Fitur Rekomendasi Barang,” 2016.
- [4] J. D. Febrison Pattirane, “Aplikasir E-Commerce untuk Toko Marco Kerajinan Khas Daerah,” *e-journal UAJY*, 2020.
- [5] A. P. Kusuma dan K. A. Prasetya, “Perancangan Dan Implementasi E-Commerce Untuk Penjualan Baju Online Berbasis Android,” *Antivirus J. Ilm. Tek. Inform.*, 2017.
- [6] Hendrawan, “Pembangunan Service Rating, Complaint, Dan Rekomendasi Barang Berdasarkan Rating Pada Web E-commerce,” *e-journal UAJY*, 2020.
- [7] X. P. Sasongko, “Pembangunan Aplikasi Jual Beli Online Toko KOEN-B FASHION Berbasis Mobile,” *Tugas Akhir*, 2015.
- [8] W. Aji dan C. Romadhon, “Perdagangan Online Pada Situs Tokobagus Dalam Perspektif Teknoekonomi,” *AntroUnairDotNet*, vol. 2, no. 1, hal. 144–161, 2013.
- [9] F. Melissa, “Pengaruh daya tarik pesan iklan di jejaring sosial terhadap minat belipada perempuan,” *Tugas Akhir*, 2013.
- [10] D. Hasanah, “Strategi Bauran Pemasaran Startup Digital Berbasis Pertanian Dalam Menghadapi Pesaing (Studi Kasus Di Startup Digital Pertanian X),” *e-journal Unpad*, hal. 21, 2019.
- [11] M. K. Indra Warman dan A. Zahni, “Rekayasa Web Untuk Pemesanan

- Handphone Berbasis JQUERY Pada Permata Cell,” *J. Momentum*, vol. 15, no. 2, hal. 30–38, 2013.
- [12] J. S. Utama, “Rancang Bangun Aplikasi Penjadwalan Skripsi Dan Tugas Akhir Berbasis Web Menggunakan Framework Laravel,” *e-journal Unesa*, hal. 1–10, 2020.
- [13] Google, “Flutter - Beautiful native apps in record time,” *Google*, 2018. <https://flutter.dev/> (diakses Nov 10, 2020).
- [14] Google, “Dart programming language,” 2020. <https://dart.dev/> (diakses Nov 23, 2020).
- [15] M. F. Mubarak, “Aplikasi Pelaporan Pelayanan Publik Berbasis Android (Studi Kasus Ombudsman Makassar),” *Tugas Akhir*, 2017.
- [16] I. Huda, “Pengembangkan Aplikasi P3K Berbasis SmartPhone Android,” *e-journal Uinjkt*, vol. 11, hal. 10–14, 2011.
- [17] R. J. Taringan, “Analisis Perbandingan Brand Equity Sistem Operasi Android Dengan Sistem Operasi iOS pada Smartphone,” *Tugas Akhir*, hal. 64, 2015.
- [18] F. Y. Lestari, “Rancang bangun sistem informasi pasar tani terintegrasi dengan pengaksesan database pusat menggunakan api untuk kawasan pedesaan,” 2017.
- [19] S. A. T. Pius Giuseppe, “Implementasi Firebase Realtime dalam Pembangunan Aplikasi Bank Darah Berbasis Android yang Dilengkapi Layanan Geografis,” 2020.