

BAB VI. PENUTUP

6.1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil perancangan, implementasi dan pengujian sistem yang telah dibuat, dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Telah berhasil dibangun aplikasi yang dapat memudahkan pengguna dalam proses transaksi penjualan ataupun pembelian barang di toko bangunan Jaya Abadi berdasarkan kuisisioner terdapat tiga sangat setuju dan tujuh setuju.
2. Telah berhasil dibangun aplikasi yang dapat membuat pencatatan data dengan sistem informasi lebih efektif dan efisien pada toko bangunan Jaya Abadi berdasarkan kuisisioner tujuh sangat setuju dan tiga setuju.

6.2. Saran

Saran yang dapat diberikan untuk pengembangan aplikasi *mobile* sebagai berikut: Aplikasi SITRAB masih memerlukan pengembangan dan penyempurnaan dengan melakukan penambahan fungsi yang belum dimiliki seperti notifikasi untuk konfirmasi barang yang belum dimiliki oleh aplikasi SITRAB

DAFTAR PUSTAKA

- [1] A. Jamal and L. Yulianto, "Rancang bangun sistem informasi aplikasi kasir menggunakan barcode reader pada Toko Dan Jasa Widodo Computer Ngadirojo Kabupaten Pacitan," *J. Speed – Sentra Penelit. Eng. dan Edukasi*, vol. 5, pp. 45–54, 2013.
- [2] D. W. Kuncoro, E. K. Bambang eka, and U. I. Indah, "Sistem kasir dan pendataan stok barang pada Tata Distro Pacitan," *Sentra Penelit. Eng. dan Edukasi*, vol. 3, pp. 58–67, 2015.
- [3] Hootsuite, "Global Statshot Digital in Q3 2017," *We Are Soc.*, no. Q3-2017, p. 22, 2017.
- [4] D. Triwibowo, R. Kridalukmana, and K. T. Martono, "Pembuatan aplikasi terintegrasi, pendataan barang di gudang berbasis Android," *J. Teknol. dan Sist. Komput.*, vol. 3, no. 2, p. 320, 2017.
- [5] J. Andi, "Pembangunan aplikasi child tracker berbasis *assisted – global positioning System (A-GPS)* dengan platform Android," *Jurnal Ilmiah Komputer dan Informatika (KOMPUTA)*, 2015.
- [6] P. Bank and Y. Bhakti, "Aplikasi pinjam pembayaran secara kredit pada Bank Yudha Bhakti," *Jurnal Computech & Bisnis*, vol. 8, no. 2, pp. 61–69, 2014.
- [7] D. A. E. Putra, "Smartphone sebagai gaya hidup," *Jurnal FISIP USU*, pp. 1–11, 2015.
- [8] D. W. Wibowo, E. T. Luthfi, "Pembuatan aplikasi inventori pada Toko Bangunan Wahyu Wonosari Yogyakarta Berbasis Android," *Jurnal DASI*, vol. 12, no. 4, pp. 28–32, 2011.
- [9] G. Lauren, J. Margonda, R. Depok, and K. Kunci, "Rancang bangun aplikasi pembelajaran budaya Indonesia untuk anak sekolah dasar berbasis Android,"

Jurnal Ilmiah KOMPUTASI, vol. 12, pp. 1–10, 2013.

- [10] D. Abdurahman, M. A. Kurnia, “Rancang bangun aplikasi pelayanan donor darah pada pmi Kabupaten Majalengka berbasis Android dan Web menggunakan teknologi Firebase,” *INFOTECH Journal*, vol. 5, pp. 2017–2020, 2019.
- [11] M. Ilhami, “Pengenalan Google Firebase untuk hybrid mobile apps berbasis Cordova,” *Jurnal IT CIDA*, vol. 3, no. 124, pp. 16–29, 2017.
- [12] P. Naughton, C. Warth, and M. Sheridan, “Pembuatan aplikasi pembelajaran bahasa Inggris pada handphone dengan J2ME,” *Jurnal Informatika Mulawarman*, vol. 5, no. 3, pp. 18–27, 2010.

