

BAB VI

PENUTUP

6.1. Kesimpulan

Dari hasil penelitian dan pembangunan yang dilakukan penulis, telah berhasil dibangun Aplikasi Mahkota Motor. Aplikasi yang dibangun berguna untuk membantu pengguna dalam mengelola data unit penjualan, nasabah, transaksi penjualan, pembayaran angsuran, dan laporan bulanan. Aplikasi Mahkota Motor merupakan aplikasi berbasis *mobile* yang dibangun dengan tujuan untuk membantu memudahkan pemilik dan karyawan Mahkota Motor Syariah dalam mengelola data penjualan mereka. Aplikasi ini bersifat khusus untuk pemilik dan karyawan Mahkota Motor Syariah saja, sehingga aplikasi ini memang tidak dirancang untuk masyarakat umum. Aplikasi Mahkota Motor dapat memudahkan pengguna mengelola transaksi yang menggunakan sistem angsuran syariah. Aplikasi Mahkota Motor memberikan banyak fungsi untuk pemilik dan karyawan, sehingga mereka dapat mengelola data yang sama secara otomatis agar pengguna tidak perlu lagi untuk melakukan pencatatan secara manual. Kepuasan pengguna aplikasi Mahkota Motor dapat dilihat dan terukur dari hasil pengujian menggunakan kuesioner, bahwa secara umum pengguna merasa puas dengan aplikasi Mahkota Motor.

6.2. Saran

Berdasarkan penelitian dalam pembangunan aplikasi mahkota motor ini, terdapat beberapa saran untuk mengembangkan sistem tersebut, antara lain:

1. Aplikasi Mahkota Motor pada desain tatap muka bagian halaman yang menggunakan *form* dan *list* terlalu minimalis, sehingga dapat dikembangkan lagi mengikuti tren desain terbaru.
2. Menambahkan fitur notifikasi pada saat ada transaksi yang pembayaran angsurannya sedang atau melewati batas jatuh tempo.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] I. Malavolta, S. Ruberto, T. Soru and Terragni, "End Users' Perception of Hybrid Mobile Apps", in IEEE International Conference on Mobile Services, 2015.
- [2] R. Ardian, "Perkembangan Teknologi Bagi Kehidupan Manusia", <http://wartawarga.gunadarma.ac.id/2010/01/perkembangan-teknologi-bagi-kehidupan-manusia-perkembangan-teknologi-bagi-kehidupan-manusia/>, 2010. (diakses pada 21 Oktober 2021, 10:12 WIB)
- [3] N. Yuliani, Y. Sari, "Pelatihan Aplikasi Mobile Ios Menggunakan Pemrograman Swift Dalam Membentuk Kompetensi Diri Bagi Siswa Smkn 34 Jakarta". *IKRA-ITH ABDIMAS*, 2(3), 161-174, 2019.
- [4] T. Akbar, "Aplikasi Penjualan Suku Cadang dan Jasa Perbaikan Sepeda Motor (Studi Kasus: FANS MOTOR Bandung)", Skripsi, Bandung: Politeknik Telkom, 2012.
- [5] A. Pradana, M. A. Shidiqqi, "Aplikasi Bulletin Board Mobile Berbasis Android", Skripsi, Surabaya: Institut Teknologi Sepuluh November (ITS), 2011.
- [6] S. Ahdan, H. S. Latih, S. Ramadona, "Aplikasi Mobile Simulasi Perhitungan Kredit Pembelian Sepeda Motor pada PT Tunas Motor Pratama", *Jurnal Tekno Kompak*, 12(1), 29-33, 2018.
- [7] H. Abdurahman, A. R. Riswaya, "Aplikasi Pinjaman Pembayaran Secara Kredit pada Bank Yudha Bhakti", *Jurnal Computech & Bisnis*, 8(2), 61-69, 2014.

- [8] O. A. Sari, "Praktik Pengalihan Jual Beli Kredit Motor di Bawah Tangan Menurut Hukum Ekonomi Syariah (Studi Di FIF Group Kota Bengkulu), Doctoral dissertation, IAIN Bengkulu, 2021.
- [9] BJ. Miller, "Sams Teach Yourself Swift in 24 Hours", Indianapolis: Sams Publishing, 2015.
- [10] M. Ilhami, "Pengenalan Google Firebase Untuk Hybrid Mobile Apps Berbasis Cordova", IT CIDA, 3(1), 2018.
- [11] Tata. Subari, "Konsep Sistem Informasi", Yogyakarta: CV Andi Offset, 2012.
- [12] A. Kurniawanto, I. A. Sulistijono, W. C. Kusuma, "Belajar Gamelan Jawa Menggunakan Platform iOS", Surabaya: Politeknik Elektronik Negeri, 2011.
- [13] Ary. Setyadi, G. Bhinuka, "Aplikasi Pemesanan Menu Berbasis Android di Restoran Bumbu Desa Solo", Pp. 1-7, 2013.
- [14] Dewi, N. Sari, "Perancangan Aplikasi Ensiklopedia Tanaman Obat Tradisional Berbasis Android", Naskah Publikasi, Yogyakarta: Sekolah Tinggi Ilmu Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM, 2012.
- [15] L. Ambarwati, S. Agung, S. Zaki, D. Agushinta, V. Valentine, "Prototipe Aplikasi Ensiklopedia Indonesia Berbasis iOS", In Seminar Nasional Aplikasi Teknologi Informasi (SNATI) (Vol.1, No. 1), 2013.
- [16] L. Adhanisa, R. Kridalukmana, K. T. Martono, "Pembuatan Permainan Lompat Karung Berbasis iOS Menggunakan GameSalad", Jurnal Teknologi dan Sistem Komputer, 4(2), 414-424, 2016.

- [17] A. K. Nugraha, K. I. Satoto, R. Kridalukmana, “Perancangan Permainan Gelembung Huruf (Tokoh Wayang) Berbasis Sitem Operasi iOS Menggunakan Gamesalad”, Jurnal Teknologi dan Sistem Komputer, 2(1), 1-10, 2014.

