

BAB VI. PENUTUP

6.1. Kesimpulan

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

1. Sistem dapat menolong *project* untuk dijangkau lebih banyak orang.
2. Sistem dapat mendukung usaha UMKM untuk promosi dan publikasi.
3. Namun beberapa pengguna masih berharap untuk meningkatkan antarmuka.

6.2. Saran

Saran untuk pengembangan aplikasi *web* ini kedepannya adalah:

1. Pembangunan sistem pembayaran donasi yang mendukung sistem pembayaran *online* yang ada di Indonesia
2. Pembangunan sistem dimana pengembang *project* dapat melihat penghasilan *project* dari donasi.
3. Meningkatkan fitur *upload* agar pengembang *project* dapat mengupload lebih dari satu versi.
4. Membuat aplikasi merekomendasikan *project* yang memiliki banyak interaksi seperti komentar atau jumlah donasi.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] N. Cerdeira and K. Kotashev, "Startup Failure Rate: Ultimate Report + Infographic [2021]," 2021. [Online]. Available: <https://www.failory.com/blog/startup-failure-rate>.
- [2] K. Jones, "Visualizing Startup Failure: Uncovering Why Most Don't Survive," 2016. [Online]. Available: <https://blog.frac.tl/visualizing-startup-failure-uncovering-dont-survive>.
- [3] M. L. dan I. Krismayani, "Pemanfaatan *Wattpad* Sebagai Aplikasi *Self-publishing*," *J. Ilmu Perpust.*, vol. 8, no. April, 2019.
- [4] I. Santiko and R. Rosidi, "Pemanfaatan Private Cloud Storage Sebagai Media Penyimpanan Data *E-learning* Pada Lembaga Pendidikan," *J. Tek. Inform.*, vol. 10, no. 2, pp. 137–146, 2018.
- [5] S. Fatmawati, "Publishing Industry Sebagai Pendukung Ekonomi Kreatif (Ekraf) Bagi Pustakawan Di Era Digital," *BIBLIOTIKA J. Kaji. Perpust. dan Inf.*, vol. 3, no. 1, pp. 74–80, 2019.
- [6] Nurdilah Rachman, "Strategi Branding PT Mizan Pustaka dalam menghadapi persaingan di era digital publishing: Deskriptif kualitatif pada unit Pastel Books PT Mizan Pustaka," 2019.
- [7] I. Anggraini, "Mekanisme Survival Penerbit Indie Dalam Menghadapi Persaingan Dunia Penerbitan Di Kota Yogyakarta," 2020.
- [8] A. Ramadhanti, M. Nursaif, and A. M. I. Taufik, "Motivasi Penggunaan *Spotify* Sebagai Media Penyebarluasan Karya Musik Musisi Indie Lokal," *Pros. Ind. Res. Work. Natl. Semin.*, vol. 10, no. 1, pp. 904–916, 2019.
- [9] G. W. Dewatara and S. M. Agustin, "Pemasaran Musik Pada Era Digital Digitalisasi Industri Musik Dalam Industri 4.0 Di Indonesia," *WACANA, J. Ilm. Ilmu Komun.*, vol. 18, no. 1, 2019.
- [10] S. H. Nurkhodijah, T. S. Rachmawati, and A. Yanto, "Fiction Publishing Patterns in the '*Wattpad*' Online Community," *Khazanah al-Hikmah J. Ilmu Perpustakaan, Inf. dan Kearsipan*, vol. 8, no. 2, pp. 190–201, 2020.
- [11] F. M. A. Dede Fuji Abdul and W. H. Moh. Ihsan Budiman, "Transaksi dan

- Pengendalian Persaingan dalam Sistem Pembayaran di Steam Wallet.” 2018.
- [12] E. Supriyadi, “Analisa Web untuk Memahami Perilaku Konsumen *Online* Studi Kasus ‘Store Steam Powered,’” *Transparansi J. Ilm. Ilmu Adm.*, vol. 7, no. 2, pp. 185–194, 2015.
- [13] M. A. Hart, *The Lean Startup: How Today’s Entrepreneurs Use Continuous Innovation to Create Radically Successful Businesses* Eric Ries. New York: *Crown Business*, 2011. 320 pages. US\$26.00., vol. 29, no. 3. 2012.

