

BAB VI

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil implementasi dan pengujian, dapat disimpulkan bahwa penelitian telah berhasil menghasilkan suatu aplikasi berbasis *web* berupa *e-commerce* yang aman dan nyaman untuk menjual barang seni dan kerajinan tangan. Sistem informasi yang dibangun dapat membantu pelaku UMKM untuk menjual barang seni dan kerajinan tangan yang unik tanpa harus bersaing dengan *dropshipper* dan *reseller*. Berdasarkan hasil pengujian dengan pengguna, wawancara dengan penjual dan *admin*, sistem informasi yang dihasilkan oleh penelitian sudah aman dan nyaman untuk digunakan sebagai suatu *platform e-commerce* untuk menjual barang seni dan kerajinan tangan. Hal ini dibuktikan oleh 85% responden menjawab “Sangat Puas” terhadap fitur-fitur keamanan sistem, dan 94% dari responden menjawab “Sangat Puas” terhadap kenyamanan sistem.

B. Saran

Ada beberapa saran yang dapat digunakan pada penelitian selanjutnya untuk menghasilkan sistem informasi *e-commerce* yang lebih baik, yaitu:

1. Menambahkan fitur diskon sehingga dapat digunakan untuk kegiatan promosi.
2. Menambahkan fitur pengelolaan produk pada *dashboard admin*.
3. Menambahkan tampilan produk berdasarkan kategori.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] I. 'Kurnia and I. 'Martinelli, "Permasalahan Dalam Transaksi E-Commerce," *Jurnal Bakti Masyarakat Indonesia*, vol. 4, no. 2, pp. 343–350, Sep. 2021.
- [2] Presiden Republik Indonesia, "PERATURAN PEMERINTAH REPUBLIK INDONESIA." Accessed: Oct. 19, 2022. [Online]. Available: <https://peraturan.bpk.go.id/Home/Details/126143/pp-no-80-tahun-2019>
- [3] Kementrian Komunikasi dan Informasi Republik Indonesia, "Kemkominfo: Pertumbuhan eCommerce Indonesia Capai 70 Persen," Feb. 28, 2019. https://www.kominfo.go.id/content/detail/16770/kemkominfo-pertumbuhan-e-commerce-indonesiacapai-78-persen/0/sorotan_media (accessed Sep. 30, 2022).
- [4] Y. Astutik, "Shopee Sumbang Omzet Terbesar untuk UMKM Saat Pandemi," May 04, 2021. <https://www.cnbcindonesia.com/entrepreneur/20210504103920-25-242959/shopee-sumbang-omzet-terbesar-untuk-umkm-saat-pandemi> (accessed Oct. 19, 2022).
- [5] Badan Pusat Statistik, "Statistik E-Commerce 2020," Dec. 2020.
- [6] A. 'Firmansyah, "Kajian Kendala Implementasi E-Commerce Di Indonesia," Palembang, Aug. 2017.
- [7] K. Israfilzade, "ADVANTAGES AND DISADVANTAGES OF DROP-SHIPPING," 2017, doi: 10.1007/s11002-008.
- [8] Midtrans, "Mengenal Pemasaran Dropship Serta Prospeknya Untuk Bisnis Online di Indonesia," Jun. 02, 2022. <https://midtrans.com/id/blog/mengenal-pemasaran-dropship-serta-prospeknya-pada-bisnis-online-indonesia> (accessed Oct. 19, 2022).
- [9] I. Putu, P. Widiarista, P. Devi, and Y. Utami, "PERTANGGUNGJAWABAN DROPSHIPPER ATAS BARANG CACAT PRODUKSI YANG MERUGIKAN KONSUMEN," *Jurnal Kertha Semaya*, vol. 9, no. 8, pp. 1453–1464, 2021, doi: 10.24843/KS.2021.v09.i08.p17.
- [10] B. T. P. Ningrum, "PERANCANGAN DAN PEMBUATAN WEBSITE E-MARKETPLACE UNTUK USAHA KECIL

MENENGAH (UKM) KERAJINAN BAMBU DUSUN BRAJAN,” Yogyakarta, Apr. 2017.

- [11] P. P. P. Pujiyanto, “Rancang Bangun Aplikasi Pembeli dan Penjual pada Marketplace Produk Laut Berbasis Website,” Aug. 2020.
- [12] B. D. A. Lansah and Asmunin, “Rancang Bangun E-Marketplace Karya Seni Berbasis Web Menggunakan Pembayaran Midtrans Payment Gateway Dengan Framework Laravel,” Surabaya, 2020.
- [13] M. Ridwan, I. Fitri, and Benrahman, “Rancang Bangun Marketplace Berbasis Website menggunakan Metodologi Systems Development Life Cycle (SDLC) dengan Model Waterfall,” *Jurnal Teknologi Informasi dan Komunikasi*, vol. 5, no. 2, pp. 174–184, Apr. 2021.
- [14] N. R. Maulana, “Rancang Bangun Aplikasi Marketplace SITKOM Surabaya Berbasis Android,” Surabaya, 2019.
- [15] E. Y. Anggraeni and R. Irviani, *Pengantar Sistem Informasi*, 1st ed. Yogyakarta: Penerbit ANDI, 2017.
- [16] G. Sreedhar, *Improving E-Commerce Web Applications Through Business Intelligence Techniques*. 2018.
- [17] T. Felke-Morris, *Web Development & Design Foundations With HTML5*, 9th ed. New York: Pearson, 2017.
- [18] G. Agung, *HTML, PHP, dan MySQL untuk Pemula*, 2nd ed. Yogyakarta: Gramedia, 2019.
- [19] G. Maulana, “PERANCANGAN APLIKASI ABSENSI REALTIME BERBASIS WEB PADA YAYASAN SAJOGYO INTI UTAMA,” Jan. 2020, Accessed: Oct. 19, 2022. [Online]. Available: <http://www.proceeding.unindra.ac.id/index.php/semnasristek/article/download/2482/243>
- [20] M. Stauffer, *Laravel: Up & Running*, 2nd ed. O’Reilly Media , 2019.
- [21] J. Bloch, *Effective Java*, 3rd Edition. Addison-Wesley Professional, 2017.
- [22] J. L. Carlson, *Redis in Action*. New York: Manning Publications Co., 2013.