

## **BAB VI**

### **PENUTUP**

#### **6.1. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian, analisis, perancangan, implementasi, dan pengujian yang telah dilakukan pada aplikasi e-marketplace yang penulis kembangkan, dapat disimpulkan bahwa sistem ini telah berhasil dibangun dan memberikan kontribusi positif bagi pengguna. Aplikasi yang mempermudah dalam mempertemukan Customer dan Personal Trainer menggunakan fitur lokasi. Dengan aplikasi ini Personal Trainer bisa mendapatkan pasar yang lebih luas dan juga Customer bisa mendapatkan Personal Trainer yang berkualitas. Sistem ini juga dilengkapi dengan *error handling* yang membantu mencegah kesalahan pengguna dalam menggunakan aplikasi ini.

#### **6.2. Saran**

Berdasarkan hasil dari pengujian terhadap pengguna terhadap aplikasi yang dikembangkan, terdapat beberapa saran yang diantaranya :

1. Menambahkan fitur notifikasi.

Untuk pengembangan kedepannya bisa dengan menambahkan fitur notifikasi. Notifikasi ini akan berguna ketika, melakukan transaksi seperti ketika transaksi telah dikonfirmasi atau ketika transaksi ditolak maka akan menampilkan notifikasi ke pengguna. Selain itu juga notifikasi bisa digunakan untuk *personal trainer* yang berguna ketika pengajuan ditolak maka akan muncul notifikasi untuk melakukan pembaharuan data ulang dan juga bisa digunakan ketika ada jadwal yang berhasil dipesan oleh *customer*, sehingga *personal trainer* bisa mendapatkan informasi tanpa harus membuka aplikasi.

2. Menambahkan fitur *chat* antara *Customer* dan *Personal Trainer*.

Fitur Chat juga bisa ditambahkan untuk pengembangan berikutnya, fitur ini dapat digunakan oleh *customer* untuk menghubungi *personal trainer* untuk mendapatkan informasi terkait dengan jadwal yang ingin *customer* pilih atau pesan sehingga *customer* bisa mendapatkan sesi yang maksimal seperti yang diharapkan.

3. Mengintegrasikan sistem pembayaran menggunakan *Payment Gateway*.

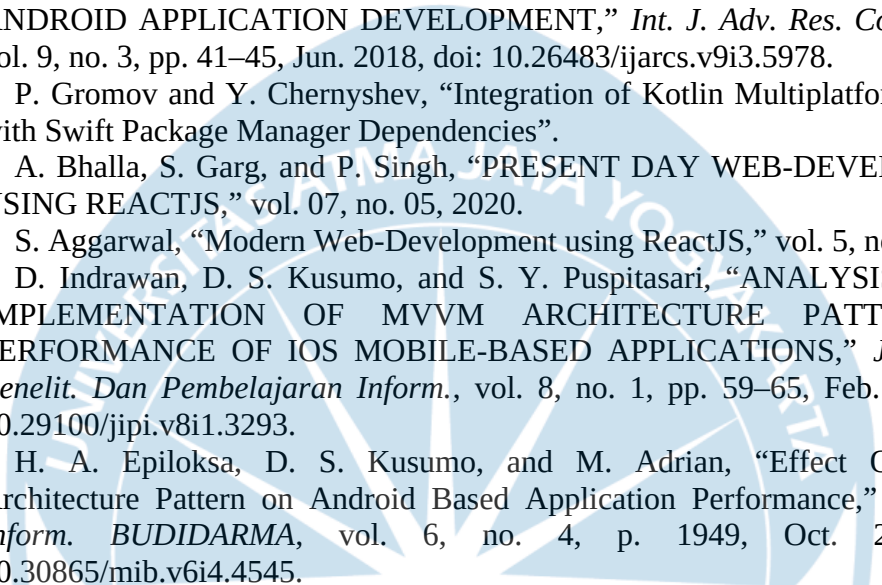
*Payment Gateway* bisa diterapkan dalam aplikasi ini untuk pengembangan berikutnya, tujuannya menggunakan *Payment Gateway* untuk mempermudah *customer* ketika ingin melakukan pembayaran dan mempermudah Admin untuk melakukan verifikasi karena dapat dilakukan verifikasi dari sistem secara otomatis. Selain itu juga *customer* diberikan metode pembayaran yang bervariasi yang dapat mempermudah *customer* dalam membayar.

4. Membuat fitur untuk membatalkan transaksi.

Transaksi dalam aplikasi saat ini belum bisa melakukan pembatalan transaksi, untuk itu dalam pengembangan aplikasi berikutnya dapat diberikan fitur untuk membatalkan transaksi. Setelah transaksi dibatalkan nominal dari transaksi tersebut akan masuk kedalam *store credit* sehingga *store credit* tersebut bisa digunakan *customer* untuk memilih jadwal berikutnya yang diinginkan oleh *customer*.

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] L. Yang *et al.*, “COVID-19: immunopathogenesis and Immunotherapeutics,” *Signal Transduct. Target. Ther.*, vol. 5, no. 1, p. 128, Jul. 2020, doi: 10.1038/s41392-020-00243-2.
- [2] A. Sanyaolu *et al.*, “Comorbidity and its Impact on Patients with COVID-19,” *SN Compr. Clin. Med.*, vol. 2, no. 8, pp. 1069–1076, Aug. 2020, doi: 10.1007/s42399-020-00363-4.
- [3] J. Dai *et al.*, “The Influence of COVID-19 Pandemic on Physical Health–Psychological Health, Physical Activity, and Overall Well-Being: The Mediating Role of Emotional Regulation,” *Front. Psychol.*, vol. 12, p. 667461, Aug. 2021, doi: 10.3389/fpsyg.2021.667461.
- [4] G. Jariono, N. Subekti, P. Indarto, S. Hendarto, H. Nugroho, and F. Fachrezzy, “Analisis kondisi fisik menggunakan software Kinovea pada atlet taekwondo Dojang Mahameru Surakarta,” *Transform. J. Pengabd. Masy.*, vol. 16, no. 2, pp. 133–144, Dec. 2020, doi: 10.20414/transformati.v16i2.2635.
- [5] M. Clark and D. Lupton, “Pandemic fitness assemblages: The sociomaterialities and affective dimensions of exercising at home during the COVID-19 crisis,” *Converg. Int. J. Res. New Media Technol.*, vol. 27, no. 5, pp. 1222–1237, Oct. 2021, doi: 10.1177/13548565211042460.
- [6] F. M. Prabowo and A. Hijriani, “PENGEMBANGAN APLIKASI MARKETPLACE BERBASIS ANDROID DENGAN METODE SCRUM ( Studi Kasus :”.
- [7] C. A. Febrina, F. Ariany, and D. A. Megawaty, “APLIKASI E-MARKETPLACE BAGI PENGUSAHA STAINLESS BERBASIS MOBILE DI WILAYAH BANDAR LAMPUNG,” *J. Teknol. Dan Sist. Inf.*, vol. 2, no. 1.
- [8] D. Oleh, “PENGEMBANGAN APLIKASI MARKETPLACE UNTUK PEMASARAN DAN TRANSAKSI PRODUK ROASTING WARUNG KOPI TUGAS AKHIR”.
- [9] H. Prasetya and N. Santoso, “Pengembangan Aplikasi Marketplace Komunitas Sepeda berbasis Android”.
- [10] A. Feldmann *et al.*, “The Lockdown Effect: Implications of the COVID-19 Pandemic on Internet Traffic,” in *Proceedings of the ACM Internet Measurement Conference*, Virtual Event USA: ACM, Oct. 2020, pp. 1–18. doi: 10.1145/3419394.3423658.
- [11] H. A. Wayment and R. L. McDonald, “Sharing a Personal Trainer: Personal and Social Benefits of Individualized, Small-Group Training,” *J. Strength Cond. Res.*, vol. 31, no. 11, pp. 3137–3145, Nov. 2017, doi: 10.1519/JSC.0000000000001764.

- 
- [12] T. L. D. Apituley, D. H. C. Pangemanan, and I. M. Sapulete, “Pengaruh Olahraga Terhadap Coronavirus Disease 2019,” *J. BiomedikJBM*, vol. 13, no. 1, p. 111, Mar. 2021, doi: 10.35790/jbm.13.1.2021.31752.
- [13] Student, BCA The Heritage Academy Kolkata, India and S. Bose, “A COMPARATIVE STUDY: JAVA VS KOTLIN PROGRAMMING IN ANDROID APPLICATION DEVELOPMENT,” *Int. J. Adv. Res. Comput. Sci.*, vol. 9, no. 3, pp. 41–45, Jun. 2018, doi: 10.26483/ijarcs.v9i3.5978.
- [14] P. Gromov and Y. Chernyshev, “Integration of Kotlin Multiplatform Projects with Swift Package Manager Dependencies”.
- [15] A. Bhalla, S. Garg, and P. Singh, “PRESENT DAY WEB-DEVELOPMENT USING REACTJS,” vol. 07, no. 05, 2020.
- [16] S. Aggarwal, “Modern Web-Development using ReactJS,” vol. 5, no. 1, 2018.
- [17] D. Indrawan, D. S. Kusumo, and S. Y. Puspitasari, “ANALYSIS OF THE IMPLEMENTATION OF MVVM ARCHITECTURE PATTERN ON PERFORMANCE OF IOS MOBILE-BASED APPLICATIONS,” *JUPI J. Ilm. Penelit. Dan Pembelajaran Inform.*, vol. 8, no. 1, pp. 59–65, Feb. 2023, doi: 10.29100/jupi.v8i1.3293.
- [18] H. A. Epiloksa, D. S. Kusumo, and M. Adrian, “Effect Of MVVM Architecture Pattern on Android Based Application Performance,” *J. MEDIA Inform. BUDIDARMA*, vol. 6, no. 4, p. 1949, Oct. 2022, doi: 10.30865/mib.v6i4.4545.