

## **BAB V**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **5.1 Kesimpulan**

Berdasarkan hasil dan pembahasan yang telah dilampirkan pada bagian sebelumnya, maka dapat disimpulkan bahwa pengembangan sistem *marketing partnership* telah berhasil dilakukan dengan menggunakan metode *Extreme Programmer* (XP) yang memiliki 4 tahapan yaitu, *Planning, Design, Coding* dan *Testing*. Dengan menggunakan metode *Extreme Programming* (XP) pengembangan sistem ini dapat dilakukan dengan tim yang kecil, data minim, kebutuhan proyek yang berubah-ubah dan membutuhkan umpan balik cepat dari pengguna. Hasil penelitian ini menghasilkan sebuah aplikasi berbasis *website* yang dapat memudahkan pihak Gutsmuths dalam mengelola mitra kerja dengan *influencer* maupun manajemen, mengelola data *voucher* serta mengelola komisi keuntungan dari kedua belah pihak.

#### **5.2 Saran**

Berdasarkan hasil yang didapatkan dari penelitian ini, terdapat beberapa saran atau masukan yang mungkin dapat berguna untuk penelitian selanjutnya:

- i. Melakukan perawatan secara berkala agar sistem dapat digunakan dengan baik.
- ii. Perlunya pengembangan lebih lanjut terhadap sistem *marketing partnership* seiring dengan adanya kebutuhan sistem dengan fungsi dan fitur yang lebih baru.
- iii. Menambahkan fitur yang dapat mengelola *event voucher*, sehingga jenis *voucher* dapat lebih fleksibel untuk ditambahkan.
- iv. Memaksimalkan sistem *marketing partnetship* agar lebih efektif dalam penggunaannya.

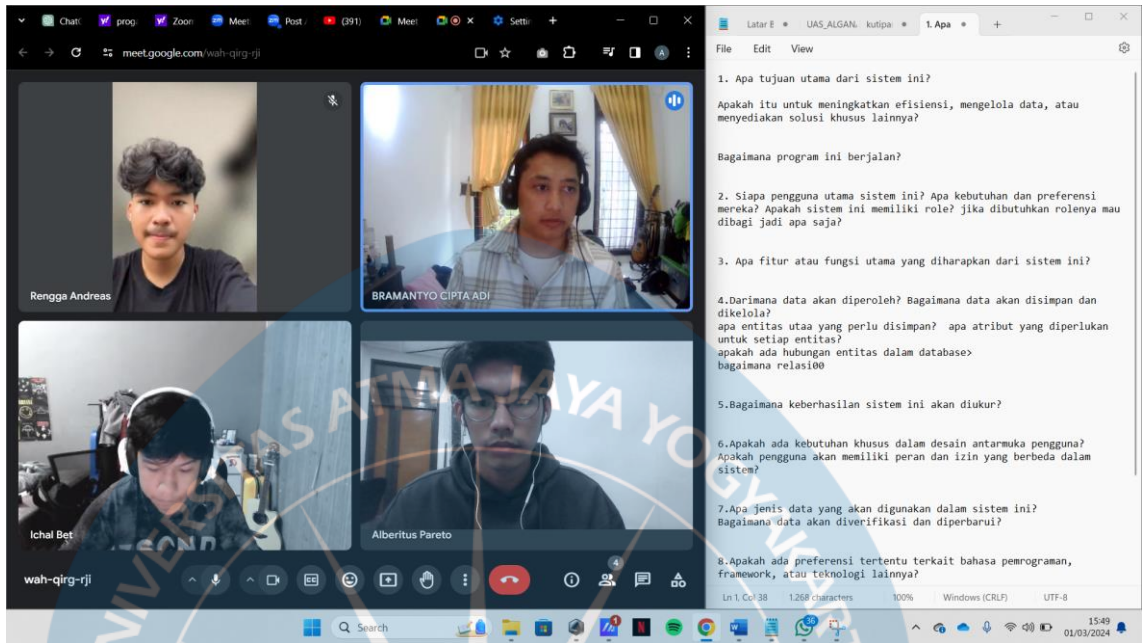
## DAFTAR PUSTAKA

- [1] L. Yana Siregar, M. Irwan Padli Nasution Prodi Manajemen, and U. Negeri Islam Sumatera Utara, "HIRARKI Jurnal Ilmiah Manajemen dan Bisnis DEVELOPMENT OF INFORMATION TECHNOLOGY ON INCREASING BUSINESS ONLINE," vol. 2, no. 1, pp. 71–75, 2020, doi: 10.30606/hjimb.
- [2] "Dasar\_Pemrograman\_WEB\_Teori\_dan\_Implementasi (1)".
- [3] P. Sawunggalih Aji, "PERANCANGAN WEBSITE SEBAGAI MEDIA PEMASARAN ONLINE PADA INDUSTRI RUMAH TANGGA TRUST MENGGUNAKAN PRESTASHOP Agus Fitri Yanto Afifah Choirina Rusda".
- [4] "STRATEGI\_PEMASARAN\_Konsep\_Teori\_dan\_Implementasi".
- [5] A. Nabilla and A. Tuasela, "STRATEGI PEMASARAN DALAM UPAYA MENINGKATKAN PENDAPATAN PADA DIVA KARAOKE RUMAH BERNYANYI DI KOTA TIMIKA," *JURNAL KRITIS (Kebijakan, Riset, dan Inovasi)*, vol. 5, no. 2, Oct. 2021, [Online]. Available: <https://www.ejournal.stiejb.ac.id/index.php/jurnal-kritis/article/view/178>
- [6] M. R. Pramadyanto, "PEMANFAATAN DIGITAL MARKETING DALAM MEMBANGUN BRAND AWARENESS BRAND FASHION STREETWEAR URBAIN INC."
- [7] R. D. Wahyuningsih, L. A. Ningrum, and Y. D. Nawangsari, "Optimalisasi Crowdfunding bagi Perkembangan Startup Muda di Indonesia."
- [8] "69-Article Text-159-2-10-20211123".
- [9] A. Wirapraja, N. T. Hariyanti, and H. Aribowo, "Kajian Literatur Pengaruh Digital Influencer Marketing terhadap Perkembangan Strategi Bisnis," 2023. [Online]. Available: [www.influencermarketinghub.com](http://www.influencermarketinghub.com)
- [10] N. Ilmiyatul, L. 1\* , I. T. Sains, D. Kesehatan, and S. Hartono, "Jurnal Informatika Ekonomi Bisnis Literature Review: KOL Marketing sebagai Strategi Pemasaran Digital di Era Sosial 5.0," vol. 5, no. 3, 2023, doi: 10.37034/infeb.v5i3.576.
- [11] R. I. Borman, A. T. Priandika, and A. R. Edison, "Implementasi Metode Pengembangan Sistem Extreme Programming (XP) pada Aplikasi Investasi Peternakan," *Jurnal Sistem dan Teknologi Informasi (Justin)*, vol. 8, no. 3, p. 272, Jul. 2020, doi: 10.26418/justin.v8i3.40273.
- [12] I. P. Prabandanizwaransa, I. Ahmad, and E. R. Susanto, "Implementasi Metode Extreme Programming untuk Sistem Pengajuan Tempat PKL Berbasis Web," *Jurnal Informatika dan Rekayasa Perangkat Lunak*, vol. 4, no. 2, pp. 221–227, Jun. 2023, doi: 10.33365/jatika.v4i2.2601.
- [13] I. Bagus Gede Sarasvananda and I. Komang Arya Ganda Wiguna, "Pendekatan Metode Extreme Programming untuk Pengembangan Sistem Informasi Manajemen Surat Menyurat pada LPIK STIKI," vol. 6, no. 2, pp. 258–267, 2021, doi: 10.32493/informatika.v6i2.9482.
- [14] W. M. Sari *et al.*, "Jusikom : Jurnal Sistem Komputer Musirawas Harma Oktafia Lingga Wijaya PENERAPAN E-COMMERCE MENGGUNAKAN METODE EXTREME PROGRAMMING PADA UMKM KABUPATEN MURATARA."
- [15] A. Sayfulloh, "Perancangan Program Penjualan Mainan Berbasis Web Menggunakan Metode Extreme Programming," *Riset dan E-Jurnal Manajemen Informatika Komputer*, vol. 5, no. 2, 2021, doi: 10.33395/remik.v4i1.11150.
- [16] D. Maulida Rahmah and K. Pisang Lokal, *Irfan Ardiansah-Amili Yohari Analisis dan Perancangan SISTEM INFORMASI*. 2022. [Online]. Available: [www.cendekiaress.com](http://www.cendekiaress.com)
- [17] "Sistem Informasi Manajemen\_Ali Sadikin & Nuruddin Wiranda".
- [18] S. Soedewi, "PENERAPAN METODE DESIGN THINKING PADA PERANCANGAN WEBSITE UMKM KIRIHUCI," *Visualita Jurnal Online Desain Komunikasi Visual*, vol. 10, no. 02, p. 17, Apr. 2022, doi: 10.34010/visualita.v10i02.5378.

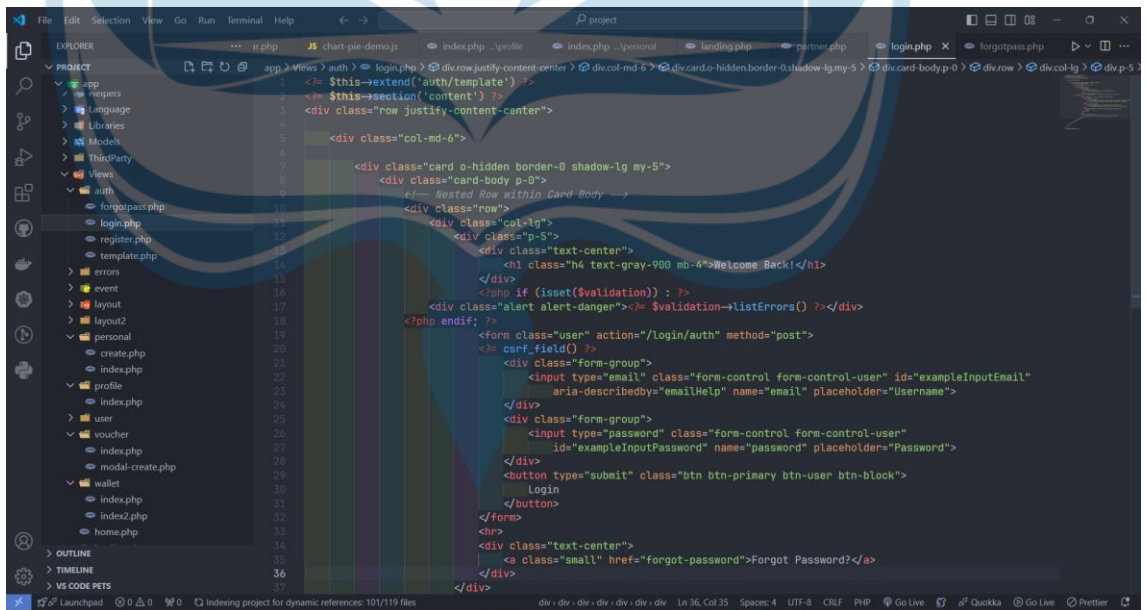
- [19] N. Febyla and A. Zubaidi, "Analisis Dan Perbaikan Tampilan Sistem Informasi Dewan Perwakilan Rakyat Daerah Provinsi Nusa Tenggara Barat Berbasis Website Menggunakan Figma," *Jurnal Begawe Teknologi Informasi (JBegaTI)*, vol. 3, no. 2, Sep. 2022, doi: 10.29303/jbegati.v3i2.821.
- [20] "Cara\_Cepat\_dan\_Praktis\_Membangun\_Web\_Din".
- [21] "Panduan\_Untuk\_Memulai\_Bisnis\_Online\_Cara".
- [22] "MARKETING\_STRATEGY\_IN\_DIGITAL\_ERA".
- [23] "Pengantar\_Bisnis\_Respons\_Dinamika\_Era\_Di".
- [24] T. Ardiansah, "Perancangan Sistem Persediaan Menggunakan Metode Extreme Programming," *Jurnal Ilmiah Informatika dan Ilmu Komputer (JIMA-ILKOM)*, vol. 1, no. 1, pp. 1–6, Mar. 2022, doi: 10.58602/jima-ilkom.v1i1.1.
- [25] A. Supriyatna, "METODE EXTREME PROGRAMMING PADA PEMBANGUNAN WEB APLIKASI SELEKSI PESERTA PELATIHAN KERJA," *JURNAL TEKNIK INFORMATIKA*, vol. 11, no. 1, pp. 1–18, May 2018, doi: 10.15408/jti.v11i1.6628.
- [26] I. Ahmad, R. Indra Borman, J. Fakhrurozi, and G. G. Caksana, "Software Development Dengan Extreme Programming (XP) Pada Aplikasi Deteksi Kemiripan Judul Skripsi Berbasis Android," vol. 5, no. 2, p. 2020.
- [27] I. A. Pangestu and P. Rosyani, "Perancangan Aplikasi Mitigasi Bencana Alam Berbasis Android Menggunakan Metode Extreme Programming (XP)." [Online]. Available: <https://journal.mediapublikasi.id/index.php/logic>
- [28] A. Vanadia Equila, "Aplikasi Absensi dengan Mengimplementasikan Scan QR Code Menggunakan Metode Extreme Programming," *Teknik dan Multimedia*, vol. 1, no. 2, 2023.
- [29] "PENGEMBANGAN SISTEM PENDAFTARAN KEJUARAAN KARATE".
- [30] "Jurnal\_MIB\_Volume\_3\_No\_2\_April\_2019".
- [31] H. Reza Amri, Ridho Taufiq Subagio, and Kusnadi, "Penerapan Metode CSI untuk Pengukuran Tingkat Kepuasan Layanan Manajemen," *Jurnal Sistem Cerdas*, vol. 3, no. 3, pp. 241–252, Dec. 2020, doi: 10.37396/jsc.v3i3.86.
- [32] M. Azhar, N. Agitha, and M. A. Albar, "RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI KEUANGAN DESA DORIDUNGA KECAMATAN DONGGO KABUPATEN BIMA BERBASIS WEB MENGGUNAKAN METODE EXTREME PROGRAMMING (DESIGN AND DEVELOPMENT OF WEB-BASED FINANCE INFORMATION SYSTEM OF DORIDUNGA VILLAGE, KECAMATAN DONGGO KABUPATEN BIMA USING EXTREME PROGRAMMING METHOD)." [Online]. Available: <http://jtika.if.unram.ac.id/index.php/JTIKA/>
- [33] N. W. Rahadi and C. Vikasari, "Penguujian Software Aplikasi Perawatan Barang Milik Negara Menggunakan Metode Black Box Testing Equivalence Partitions," *Infotekmesin*, vol. 11, no. 1, pp. 57–61, Jan. 2020, doi: 10.35970/infotekmesin.v11i1.124.
- [34] M. Syarif and E. B. Pratama, "ANALISIS METODE PENGUJIAN PERANGKAT LUNAK BLACKBOX TESTING DAN PEMODELAN DIAGRAM UML PADA APLIKASI VETERINARY SERVICES YANG DIKEMBANGKAN DENGAN MODEL WATERFALL," *Jurnal Teknik Informatika Kaputama (JTIK)*, vol. 5, no. 2, 2021.
- [35] N. Hayati, "PELATIHAN WIREFRAME WEBSITE DI SMAN 58 JAKARTA," *Mitra Akademia: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, vol. 6, no. 1, pp. 327–331, Apr. 2023, doi: 10.32722/mapnj.v6i1.5630.
- [36] E. D. C. Sihombing and S. R. Wahab, "PENERAPAN FRAMEWORK MODEL-VIEW-CONTROLLER (MVC) PADA SISTEM INFORMASI MANAJEMEN DATA JEMAAT BERBASIS WEB (STUDI KASUS GKI MARANATHA KAMPUNG HARAPAN)," *Journal of Information System, Applied, Management, Accounting and Research*, vol. 5, no. 1, p. 152, Feb. 2021, doi: 10.52362/jisamar.v5i1.353.

# Lampiran

## Lampiran 1.1 Dokumentasi Pelaksanaan Wawancara



## Lampiran 1.2 Dokumentasi pengerjaan



```
File Edit Selection View Go Run Terminal Help
project
EXPLORER
PROJECT
  app
  Config
  Validation.php
  View.php
  Controllers
    Auth.php
    BaseController.php
    Home.php
    Partner.php
    Personal.php
    Profile.php
    User.php
    Voucher.php
    Wallet.php
  Database
  Filters
  Helpers
  Language
  Libraries
  Models
  ThirdParty
  Views
  auth
    forgotpass.php
    login.php
    register.php
    template.php
  errors
  Timeline
  VS CODE PETS
Launchpad 0 0 0

app > Controllers > Voucher.php > PHP Intelephense > () App\Controllers
1 <?php
2
3 namespace App\Controllers;
4 use \App\Models\VoucherM;
5 use \App\Models\DiscountM;
6
7 class Voucher extends BaseController
8 {
9     private $VoucherModel;
10    private $DiscountModel;
11    public function __construct()
12    {
13        $this->VoucherModel = new VoucherM();
14        $this->DiscountModel = new DiscountM();
15    }
16
17
18    public function index()
19    {
20        $userID = session()->get('user_id');
21
22        if ($userID) {
23            $dataVoucher = $this->VoucherModel->getVoucherdiskon(false, $userID);
24            $Discount = $this->DiscountModel->getDiskon();
25
26            $latestDate = null;
27            foreach ($dataVoucher as $value) {
28                if ($latestDate == null || $value['created_at'] > $latestDate) {
29                    $latestDate = $value['created_at'];
30                }
31            }
32
33            foreach ($dataVoucher as $key => $value) {
34                $dataVoucher[$key]['is_latest'] = ($value['created_at'] == $latestDate);
35            }
36
37            $data = [
38                'data' => $dataVoucher,
39                'discount' => $Discount,
40                'latestDate' => $latestDate
41            ];
42        } else {
43            $data = [
44                'message' => 'User not logged in'
45            ];
46        }
47    }
48}
```

