

BAB VI

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis, perancangan, pengkodean, dan pengujian perangkat lunak yang telah dilalui dalam penelitian ini, dapat disimpulkan dua hal berikut:

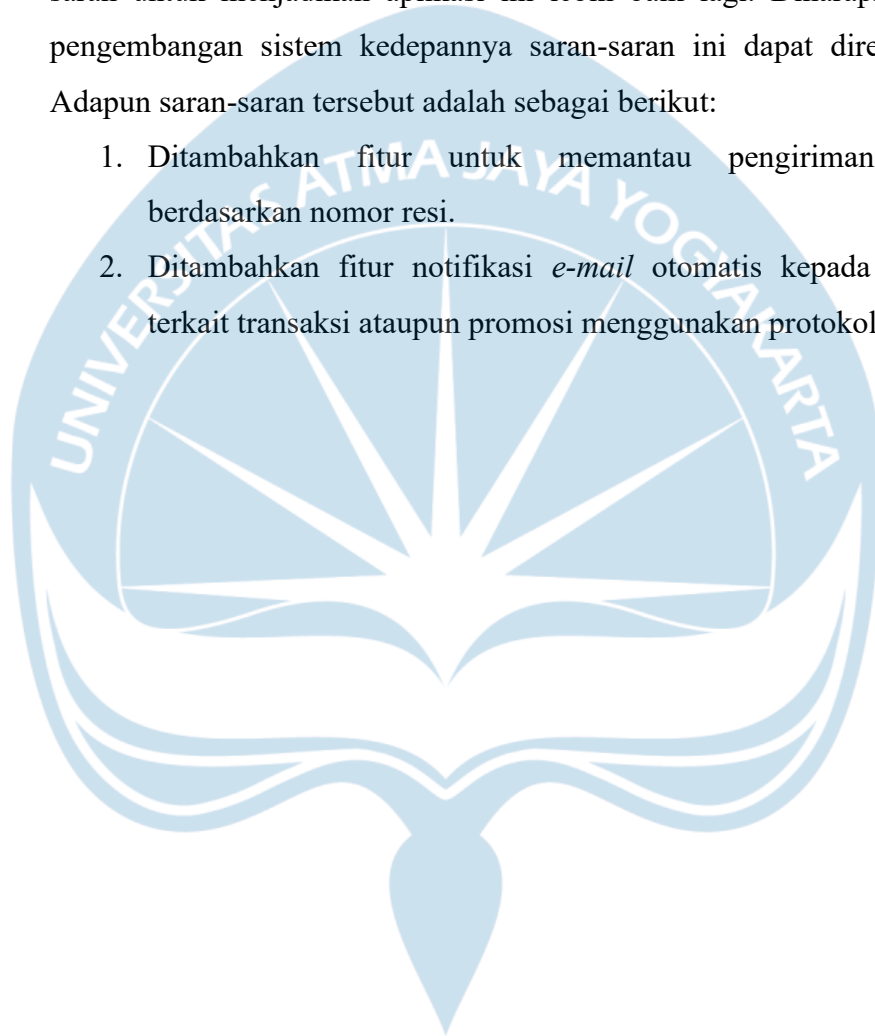
1. Aplikasi *e-commerce* Wijaya Komputer telah berhasil dibangun. Aplikasi tersebut terintegrasi dengan *payment gateway* Midtrans. Hal ini terbukti mempercepat dan memudahkan pengguna ketika melakukan transaksi di dalam aplikasi, dimana sebanyak 81,8% responden sangat setuju bila pembayaran dengan *payment gateway* membuat transaksi *online* menjadi lebih mudah dan sebanyak 87,3% responden sangat setuju bila pembayaran dengan *payment gateway* membuat transaksi *online* menjadi lebih cepat.
2. Sistem rekomendasi di dalam aplikasi *e-commerce* Wijaya Komputer telah berhasil dibangun. Sistem rekomendasi yang dibangun dengan metode *content-based filtering* ini berhasil membantu pengguna dalam menemukan produk yang menarik. Hal ini dibuktikan dengan data yang menunjukkan bahwa sebanyak 69,1% responden sangat setuju bila sistem rekomendasi yang ada dapat membantu dalam menemukan produk yang menarik.

B. Saran

Berdasarkan hasil analisis, perancangan, pengkodean, dan pengujian perangkat lunak yang telah dilalui dalam penelitian ini, diperoleh beberapa saran untuk menjadikan aplikasi ini lebih baik lagi. Diharapkan dalam pengembangan sistem kedepannya saran-saran ini dapat direalisasikan.

Adapun saran-saran tersebut adalah sebagai berikut:

1. Ditambahkan fitur untuk memantau pengiriman pesanan berdasarkan nomor resi.
2. Ditambahkan fitur notifikasi *e-mail* otomatis kepada pengguna terkait transaksi ataupun promosi menggunakan protokol SMTP.



DAFTAR PUSTAKA

- [1] M. Syaifulloh, “Strategi Program Technopreneurship dan Marketing Public Relation terhadap Pengembangan Usaha Mikro, Kecil dan Menengah (UMKM)”, *Jurnal Manajemen dan Bisnis: Performa*, vol. 18, no. 1, hlm. 1–13, Mar 2021.
- [2] “Technopreneur, Kombinasi Teknologi Dan Entrepreneur,” BINUS UNIVERSITY, <https://binus.ac.id/2015/05/technopreneur-kombinasi-teknologi-dan-entrepreneur/> (accessed Mar. 1, 2024).
- [3] Muchayatin Muchayatin, “*Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Daya Saing UMKM Kuliner Di Kota Semarang*”, *sa*, vol. 10, no. 2, pp. 40–50, Oct. 2021.
- [4] K. Sadgrove, *The Complete Guide to Business Risk Management*. Routledge, 2015.
- [5] “Wijaya Komputer,” Nicelocal.id, https://nicelocal.id/bandar-lampung/shops/wijaya_komputer/ (accessed Mar. 1, 2024).
- [6] Kementerian Komunikasi dan Informatika Republik Indonesia, “Pertumbuhan e-Commerce Indonesia Capai 78 Persen,” Kominfo, https://www.kominfo.go.id/content/detail/16770/kemkominfo-pertumbuhan-e-commerce-indonesiacapai-78-persen/0/sorotan_media (accessed Jan. 26, 2024).
- [7] M. I. . Syarif, M. Hannum, S. Wahyuni, dan Nurbaiti, “*Potensi Perkembangan E-Commerce Dalam Menunjang Bisnis di Indonesia*”, *JCBD*, vol. 2, no. 1, hlm. 11–14, Jan. 2023.
- [8] M. Alda, “*Perancangan E-Commerce Penjualan Kue Dengan Menerapkan Model B2C (Business To Consumer)*”, *JCBD*, vol. 1, no. 1, hlm. 28–36, May 2022.
- [9] R. Maulana dan I. H. Ikasari, “*Literature Review : Implementasi Perancangan Sistem Informasi Perpustakaan Sekolah Berbasis Web dengan Pendekatan Metode Waterfall*”, *jriin*, vol. 1, no. 1, hlm. 247–251, Jul. 2023.

- [10] R. Hidayat, A. Satriansyah, dan M. S. Nurhayati, “*Penggunaan Metode Waterfall untuk Rancangan Bangun Aplikasi Penyewaan Lapangan Olahraga*”, *bios*, vol. 3, no. 1, hlm. 9-16, Mar. 2022.
- [11] S. A. Pratama, “*Perancangan Dan Pembangunan Aplikasi E-Commerce Berbasis Web Pada Toko Komputer Radian Bandung*”, Diploma thesis, Universitas Komputer Indonesia., Bandung. 2011.
- [12] D. Ariyandi, “*PEMBANGUNAN WEBSITE E-COMMERCE PADA TOKO KOMPUTER*”, S1 thesis, Universitas Atma Jaya Yogyakarta., Yogyakarta, 2022.
- [13] S. Faryati, M. Siahaan, “*Manajemen E-Commerce Penjualan Berbasis Web (Studi Kasus: Citra Graha Komputer)*”, *PUSDANSI*, vol.1, no. 9, Aug 2021.
- [14] N. Musthofa dan M. A. Adiguna, “*Perancangan Aplikasi E-Commerce Spare-Part Komputer Berbasis Web Menggunakan CodeIgniter Pada Dhamar Putra Ccomputer Kota Tangerang*”, *OKTAL*, vol. 1, no. 03, hlm. 199–207, Mar. 2022.
- [15] A. D. Riyanto dan K. Ma’arif, “*Aplikasi M-Commerce Berbasis Android pada Zona Komputer Banjarnegara*”, *TELEMATIKA*, vol. 9, no. 1, hlm. 67-77, Feb 2016.
- [16] M. R. Febrianto, “*Penerapan Payment Gateway dan Tracking Barang Pada E-commerce Toko Dazzle Berbasis Website*”, S1 thesis, Universitas Teknologi Yogyakarta., Yogyakarta, 2020.
- [17] Z. Hardiansyah, “*Pengertian Perangkat Keras Komputer, Lengkap dengan Jenis, Contoh, dan Fungsinya,*” *KOMPAS.com*, <https://tekno.kompas.com/read/2023/08/01/10150027/pengertian-perangkat-keras-komputer-lengkap-dengan-jenis-contoh-dan-fungsinya?page=all> (accessed Mar. 24, 2024).
- [18] B. A. Sugijanto, “*Pembangunan Aplikasi E-Commerce Jual Beli Hewan Peliharaan Berbasis Website*”, S1 thesis, Universitas Atma Jaya Yogyakarta, Yogyakarta, 2023.

- [19] S. Sudaryono, E. Rahwanto, dan R. Komala, "E-COMMERCE DORONG PEREKONOMIAN INDONESIA, SELAMA PANDEMI COVID 19 SEBAGAI ENTREPRENEUR MODERN DAN PENGARUHNYA TERHADAP BISNIS OFFLINE", *jmb*, vol. 2, no. 02, pp. 110-124, Aug. 2020.
- [20] F. M. Rijal, "Ketahui Perkembangan e-commerce di Indonesia: Pengertian, Jenis, Dan Manfaatnya," BRIAPI, <https://developers.bri.co.id/id/news/ketahui-perkembangan-e-commerce-di-indonesia-pengertian-jenis-dan-manfaatnya> (diakses Mar. 21, 2024).
- [21] M. Pradana, "*Klasifikasi Jenis-Jenis Bisnis E-Commerce di Indonesia*", NEO-BIS, vol.9, no. 2, hlm. 32-40, Des 2015.
- [22] T. R. CNBC Indonesia, "7 Pengertian Website Menurut Ahli, Lengkap Jenis & Fungsinya," CNBC Indonesia, Jun. 18, 2022. <https://www.cnbcindonesia.com/tech/20220618152119-37-348229/7-pengertian-website-menurut-ahli-lengkap-jenis-fungsinya> (diakses Feb. 1, 2024).
- [23] Laravel, "Meet Laravel," Laravel. <https://laravel.com/docs/10.x#why-laravel> (diakses Feb. 1, 2024)
- [24] Oracle, "What Is a Database?," Oracle. <https://www.oracle.com/database/what-is-database/> (diakses Mar. 21, 2024).
- [25] MySQL, "What is MySQL?," MySQL. <https://dev.mysql.com/doc/refman/8.0/en/what-is-mysql.html> (diakses Mar. 21, 2024).
- [26] Y. E. Nisrina, W. H. N. Putra, dan B. T. Hanggara, "Pengembangan E - Commerce Dengan Pemanfaatan Sistem Payment Gateway (Studi Kasus: Wisata Kampung Sapi Adventure)", *J-PTIHK*, vol. 3, no. 10, hlm. 9419–9425, Jan 2020.
- [27] "Midtrans's API References," Midtrans Documentation, <https://docs.midtrans.com/reference/getting-started-with-snap/> (diakses Mar. 21, 2024).

- [28] “What is a recommendation system?,” NVIDIA Data Science Glossary, <https://www.nvidia.com/en-us/glossary/recommendation-system/> (diakses Mar. 21, 2024).
- [29] Maruti Techlabs, “What are the types of recommendation systems?,” Medium, <https://marutitech.medium.com/what-are-the-types-of-recommendation-systems-3487cbafa7c9> (diakses Mar. 21, 2024).
- [30] A. S. Girsang, “Sistem rekomendasi- content based,” Master of Computer Science Binus, <https://mti.binus.ac.id/2020/11/17/sistem-rekomendasi-content-based/> (diakses Mar. 21, 2024).
- [31] A. Bouchefra, “Laravel 10 application with Bootstrap Auth Scaffolding,” Techiediaries, <https://www.techiediaries.com/laravel-10-bootstrap-auth-scaffolding/> (accessed May 12, 2024).

