

## **BAB VI**

### **PENUTUP**

Pada bab penutup ini akan diberikan kesimpulan dan saran yang didapatkan selama pembuatan Tugas Akhir.

#### **6.1 Kesimpulan**

Berdasarkan dari pembahasan-pembahasan pada bab-bab sebelumnya, maka dapat ditarik kesimpulan dari Tugas Akhir ini :

1. E-Commerce Dolanan Puzzle berhasil dibangun dan mampu menangani proses penjualan, pemasaran, dan pemesanan barang dari Dolanan Puzzle.
2. Pengimplementasian CRM pada pembangunan E-Commerce Dolanan Puzzle dapat merekomendasikan barang kepada pelanggan tentang barang yang sering dibeli oleh pelanggan lain ketika membeli sebuah barang dengan menggunakan metode Market Basket Analysis. Metode pengelompokkan pelanggan potensial juga berhasil mengelompokkan pelanggan-pelanggan potensial yang digunakan sebagai sasaran pengiriman promosi barang baru.

#### **6.2 Saran**

Dari proses analisis, perancangan, implementasi hingga pengujian sistem pada pembuatan Tugas Akhir, didapatkan beberapa saran untuk pengembangan lebih lanjut perangkat lunak E-Commerce Dolanan Puzzle, yaitu :

1. Membuat web versi *mobile* dari E-Commerce Dolanan Puzzle agar akses lebih mudah sehingga bisa membeli barang di mana saja dan kapan saja.
2. Tampilan web dibuat lebih menarik dan interaktif.

3. Penambahan fitur sms gateway untuk notifikasi kepada Administrator E-Commerce Dolanan Puzzle tentang adanya transaksi baru, agar transaksi tersebut dapat segera diproses.



## DAFTAR PUSTAKA

- Alma, Buchari, 2004, Manajemen Pemasaran dan Pemasaran Jasa, Cetakan Keenam, Alfabeta, Bandung
- Amin Widjaja Tunggal, 2008. Audit Manajemen. Jakarta : Rineka Cipta
- Aryanto, A. , Tjendrowarsono T.I., and Riasti B.K. . (2012). "Pembangunan Sistem Penjualan Online pada Toko Indah Jaya Furniture Surakarta". IJCSS 13 FTI UNSA Volume 9 No 3 Desember 2012. Universitas Surakarta.
- Bisnis Liputan 6. (2013, 14 Desember). 10 Perusahaan Ritel Terbesar di Dunia (I). Diperoleh 1 September 2014, dari
- Gemala, Medina. Juli 2012. Penerapan Metode Market Basket Analysis Pada Situs Web E-Commerce (Studi Kasus: Dhian Handicraft Indonesia).
- Haryati, S. (2003). "Element - element CRM." [http://www.ittelkom.ac.id/library/index.php?view=article&catid=25%3Aindustri&id=236%3Acrm&option=com\\_content&Itemid=15](http://www.ittelkom.ac.id/library/index.php?view=article&catid=25%3Aindustri&id=236%3Acrm&option=com_content&Itemid=15) (diakses tanggal 28 September 2014).
- Hendrawan, Nikolaus Hendi Bimo, 2006, Pembangunan Perangkat Lunak E-commerce untuk Toko Merchandise Menggunakan ASP.NET, Tugas Akhir, Universitas Atma Jaya Yogyakarta, Yogyakarta.
- Hidayat, Taufik. (2008). *Panduan Membuat Toko Online dengan OSCommerce*. Jakarta: Mediakita.  
<http://bisnis.liputan6.com/read/774226/10-perusahaan-ritel-terbesar-di-dunia-i>

- JSIKA. Volume 1, No 1 (2012), <http://jurnal.stikom.edu/index.php/jsika/article/view/93>
- Kotler, Philip. 2003. *Manajemen Pemasaran*. edisi kesebelas, Jakarta: Indeks kelompok Gramedia
- Megaputer. (2007). *Market Basket Analysis*, [http://www.megaputer.com/company/cases/cambridge\\_mba.php3](http://www.megaputer.com/company/cases/cambridge_mba.php3) (diakses 28 September 2014)
- Sudjana, D. (2004). *Pendidikan Nonformal (Nonformal Education) Wawasan, Sejarah Perkembangan, filsafat, Teori Pendukung, Asas*. Bandung: Falah Production.
- Tedjasaputra, Mayke S. (2001). *Bermain Mainan dan Permainan untuk Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Grasindo.
- Ulinuha, Masyari. (2013). "Melindungi Anak dari Konten Negatif Internet : Studi terhadap Peramban Web Khusus Anak ". SAWWA - Volume 8 Nomor 2 April 2013. IAIN Walisongo Semarang.
- Varmaat, Shelly Cashman. (2007). *Discovering Computers : Menjelajah Dunia Komputer Fundamental Edisi 3*. Jakarta: Salemba Infotek.