



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB V

KESIMPULAN & SARAN

5.1. Kesimpulan

Hasil pengembangan *prototype website* Vinando berhasil membangun sistem yang meng-otomatisasi proses bisnis dari toko fisik. Fitur simulasi dengan preferensi di dalam *prototype* yang menggantikan dialog antara pelanggan telah sesuai dengan kebutuhan klien. Pergantian komunikasi untuk transaksi hasil simulasi dengan pelanggan juga tercapai. Versi *prototype* saat ini, apabila dikembangkan, dapat menjadi *website* yang bisa mengotomatisasi bagian diskusi spesifikasi PC dari proses bisnis toko Vinando. Pergantian yang ditawarkan oleh fitur simulasi beserta preferensi otomatis memberikan cara baru dari klien dalam menjalankan bisnis keseharian.

Dari sisi teknis sendiri, *prototype Website* Vinando telah mencapai fungsionalitas di mana akses untuk *user* sudah berjalan. Hasil pengembangan ini melewati tahapan dimulai dari desain implementasi algoritma, perancangan UML, wireframe, sampai ke pengembangan *prototype* dengan *framework*. Oleh karena itu, *website* yang ingin dikembangkan telah tercapai berikut juga dengan fiturnya.

Pencapaian utama adalah fitur simulasi yang ternyata berakhir dengan dua tipe. Pertama adalah simulasi menggunakan preferensi harga dimana teori AHP diimplementasikan. Kedua adalah simulasi manual dengan memanfaatkan fungsi dari *framework* React. *Website* versi *prototype* sudah menjelaskan aktivitas

Customer dan *admin* kepada *website*. Kinerja dari *Website* ini kemudian diuji kepada klien untuk *feedback*. Klien selaku pemilik PT. Vinando mendukung penelitian dengan memberikan kebebasan atau fleksibilitas. Kebebasan itu ditunjukkan dalam pengumpulan data dan revisi desain di mana klien hanya memberikan referensi tanpa spesifikasi tertentu. Klien sendiri juga menghargai keputusan dari desain dan mekanisme *website*.

Hasil pengembangan ini memiliki beberapa kekurangan baik yang utama maupun bukan. Kekurangan utama dapat disimbolkan dengan ketidakpuasan klien akan *prototype* yang sebatas hanya memfokuskan fitur simulai. *Website* vinando memang belum memiliki fungsi yang lengkap. Fitur yang berfungsi sepenuhnya adalah untuk pembelian melalui simulasi. Hal ini sesuai dengan tujuan penelitian yang ingin menyelesaikan masalah tersebut. Namun dari segi desain, *website* Vinando adalah *e-commerce* yang juga menjual barang. Oleh karena itu, *website* ini setidaknya harus memiliki fitur tersendiri untuk membeli produk komputer terpisah. Fungsi penjualan tersebut sampai di akhir tidak terdapat dalam *prototype*. Kekurangan lainnya terdapat fitur pembayaran yang tidak sepenuhnya otomatis. Alasannya karena masih dibutuhkannya komunikasi dengan *admin* baik melalui fitur chat ataupun aplikasi *messenger* untuk konfirmasi pembayaran transfer yang terpisah.

5.2. Saran.

Kekurangan dan ketidakpuasan klien dalam *prototype website* ini diwujudkan dalam bentuk saran-saran konkrit. Saran yang diberikan dapat membantu

meningkatkan kenyamanan klien dalam berbisnis. Tujuannya untuk membantu pengembangan *prototype* di tangan klien PT. Vinando ataupun penelitian selanjutnya yang memakai teori AHP. Saran untuk kedepannya dimulai dari pengembangan aplikasi *website* yang lebih lengkap. Alasannya karena *website* pada *prototype* ini hanya memfokuskan pengembangan pada fitur simulasi, chat, dan pembelian saja. Hasil tersebut masih kurang. *Website e-commerce* yang sudah jadi akan membutuhkan toko penjualan terpisah. Saran lain terdapat pada pemanfaatan teori AHP sendiri yang hanya menghasilkan tiga kategori untuk satu jenis preferensi saja. Penelitian kedepan diharapkan menghasilkan pilihan yang lebih banyak lagi. Dengan adanya preferensi yang semakin banyak, diharapkan agar baik klien maupun pelanggan diberikan kenyamanan yang bisa mempersingkat komunikasi.

Kemudian terdapat juga saran untuk klien toko adalah agar lebih menekankan sisi teknis. Hal tersebut dikesampingkan oleh karena klien beberapa kali luput melihat kesalahan dari desain *website* yang kemudian harus diperbaiki belakangan. Klien sendiri juga tidak terlalu spesifik dengan desain pemrograman beserta teori pengambilan keputusan. Implementasi dari *prototype* diharapkan agar bisa membuat klien memperbaiki kesalahan-kesalahan teknis kecil ini. Saran lainnya adalah agar lebih aktif untuk berdiskusi dengan klien apabila narasumber dari penelitian memiliki kepribadian yang pasif.

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A