



### **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 DAN SARAN

#### 5.1. Kesimpulan

Penulisan skripsi ini didasarkan atas permasalahan yang timbul pada konsumen *supermarket* di Indonesia pada masa kini dalam melaksanakan kegiatan belanjanya untuk memenuhi kebutuhan sehari-hari. Umumnya konsumen *supermarket* di Indonesia dapat secara mudah di kendalikan oleh pihak *supermarket* untuk melakukan pembelian secara spontan (*impulse buying*) atas penawaran-penawaran yang ada. Hal ini membuat konsumen *supermarket* cenderung memiliki sifat konsumtif, boros, dan tidak bijak dalam berbelanja karena kegiatan belanja menjadi tidak terencana.

Aplikasi manajemen belanja dibangun karena adanya permasalahan yang dialami konsumen *supermarket* di Indonesia masa kini. Sistem penarikan data dibangun dengan penerapan *web crawling*, *web scraping*, dan *data cleansing* untuk memberikan data-data produk *supermarket* secara otomatis dan valid untuk menunjang aplikasi. Aplikasi manajemen belanja dibangun dengan bahasa *HTML* dan *PHP* sebagai *front end* yang dapat berinteraksi secara langsung dengan *user*. Semua proses dalam pembangunan sistem penarikan data maupun aplikasi manajemen belanja dilakukan sesuai dengan *SDLC* model *RAD*.

Rancang model aplikasi manajemen belanja yang merupakan hasil dari penelitian ini telah menerapkan metode *web scraping* yang dapat memberikan

informasi tentang harga produk dari Alfaonline maupun Sukamart dan dapat memberikan rekomendasi terkait harga termurah atas perbandingan harga yang telah dilakukan oleh aplikasi. Informasi-informasi tersebut dihasilkan dengan harapan agar konsumen *supermarket* di Indonesia pada masa kini dapat berbelanja secara hemat, bijak, dan pintar serta membuat kegiatan belanja menjadi lebih terencana.

## 5.2. Saran

Untuk pengembangan aplikasi manajemen belanja ini ke tahap selanjutnya, berikut beberapa saran yang dapat penulis anjurkan:

- Aplikasi ini bisa dibuat dalam bentuk aplikasi *mobile* dengan platform *android*, *iOS*, atau *windows phone* untuk memudahkan *user* dalam menggunakannya.
- Agar dapat memudahkan konsumen *supermarket* selaku *user*, aplikasi ini sebaiknya membuat kategori produk baru yang berisikan produk-produk yang sedang dalam masa promosi.
- User dapat diberikan tambahan fasilitas dengan pembuatan layanan penyimpanan daftar belanjanya.
- Menampilkan gambar yang sesuai pada setiap produk yang ditampilkan oleh aplikasi manajemen belanja.