

## BAB V

### PENUTUP

Pada bab ini memaparkan mengenai kesimpulan dan saran terkait penelitian. Kesimpulan merupakan rangkuman yang diambil dari keseluruhan hasil penulisan skripsi dan berdasarkan hasil pembuatan sistem yang dibuat. Sedangkan saran merupakan masukan yang diberikan kepada pengembang sistem selanjutnya untuk menghasilkan sistem yang lebih baik.

#### 1.1. Kesimpulan

Berdasarkan pembahasan pada bab-bab sebelumnya, dapat ditarik kesimpulan:

1. Analisis bisnis pada e-marketplace ajang rewang dilakukan dengan analisis kelayakan bisnis, pada analisis ini terdapat 4 aspek yaitu *product/service feasibility*, *industry/target market feasibility*, *organizational feasibility*, dan *financial feasibility*. Pada aspek *Product/Service Feasibility* dapat dinyatakan bahwa bisnis ini masuk akal dan mungkin untuk diperkenalkan kepada target pasar. Karena berdasarkan grafik pengguna internet Indonesia dan perasaan aman bertransaksi melalui internet terus meningkat tiap tahunnya. Selain itu, setelah dilakukan tahap komunikasi dengan melakukan penyebaran kuesioner dengan salah satu pertanyaannya apakah memiliki niat menggunakan *e-marketplace* ajang rewang kedepannya mendapatkan persentase 53,3% untuk responden calon dan 60% untuk responden vendor. Pada aspek *Industry/Target Feasibility* dapat dinyatakan bahwa bisnis ini menarik bagi target pasar. Karena 60% responden menyatakan biaya yang dikeluarkan jika menggunakan WO lebih mahal

dari pada mencari vendor persecara mandiri dan pada industri yang akan dimasuki oleh bisnis ini masih belum banyak pesaing yang serupa. Pada aspek *Organizational Feasibility* dinyatakan bahwa gambaran manajemen yang dibuthkan untuk peluncuran bisnis ini dan sumber daya yang dibutuhkan kedepannya sangat mungkin untuk didapatkan. Pada aspek *Financial Feasibility* dinyatakan bahwa kebutuhan keuangan pertama yang dibutuhkan untuk meluncurkan bisnis ini sebesar Rp. 838.000,00 per tahun dan sangat mungkin untuk didanai modal awal yang berasal dari uang pribadi *founder*. Bisnis semacam ini menarik bagi investor karena ada bisnis satu bidang yang telah diakuisisi perusahaan besar dan gambaran revenue yang didapatkan bisnis ini sudah melampaui BEP pada bulan pertama dengan menggunakan *moderate scenario*.

2. Pengembangan e-marketplace ajang rewang dengan pendekatan prototyping ini dikembangkan menggunakan pendekatan prototyping, metode ini dipilih karena sesuai dengan keadaan yaitu pengguna tidak menyebutkan kebutuhan secara lengkap diawal sehingga dengan adanya beberapa prototype memudahkan pengembang dalam memenuhi kebutuhan sistem. Prototype yang dikembangkan telah melalui usability test menggunakan tools WEBUSE dan mendapatkan nilai 0,69 (good) pada role calon pengantin, dan mendapatkan nilai 0,70(good) pada role vendor.
3. Sistem yang dikembangkan telah dilakukan pengujian menggunakan metode black box dan mendapaatkan hasil "valid" dan sistem mengeluarkan hasil yang diharapkan dari semua skenario.

## **1.2.Saran**

Saran yang dapat diberikan untuk pengembangan skripsi ini yaitu adanya pengembangan aplikasi dengan menambahkan fungsi pada role calon untuk dapat memberikan rekomendasi list vendor jika calon menginputkan biaya yang mampu dibayarkan calon. Selain itu dapat menambahkan fungsi untuk memvalidasi orisinalitas foto yang diinputkan oleh vendor. Pada role vendor dapat ditambahkan fungsi untuk melihat daftar bukti pembayaran yang telah dibayarkan oleh pihak admin ajang rewang.