

BAB V PENUTUP

5.1. Kesimpulan

Berdasarkan pembahasan pada bab-bab sebelumnya, maka dapat ditarik beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. Perancangan Aplikasi Rosokku ini dimulai dengan melakukan wawancara dengan pihak Rosokku dan pengumpulan penelitian terdahulu yang terkait dengan penelitian ini. Setelah itu menggunakan metode *Waterfall* sebagai acuan tahapan pengerjaan proyek. Didukung oleh pendekatan model ICONIX Process dalam menjabarkan alur sistem aplikasi Rosokku. Bahasa Pemrograman yang digunakan pada penelitian ini adalah *javascript* dengan *framework* buatan *Facebook* yaitu *React Native*.
2. *Location Based Service* digunakan pada aplikasi Rosokku untuk menentukan lokasi pengambilan dari sisi Konsumen dan lokasi penjemputan dari sisi Kurir. Fitur ini memanfaatkan layanan *Mapbox* sebagai penyedia peta dan *library geolocation* dalam mendapatkan latitude dan longitude Kurir dan Konsumen Rosokku. Mulai dari mendapatkan lokasi secara akurat dari sisi Kurir dan Konsumen hingga memberikan saran rute tercepat dari lokasi Kurir hingga lokasi Konsumen.
3. Adapun teknik Gamifikasi untuk memberikan timbal balik secara positif kepada Konsumen Rosokku yang telah selesai melakukan proses pengambilan barang rongsokan. Teknik Gamifikasi diimplementasikan berupa poin Rosokku, dimana poin ini dapat diperoleh setiap Konsumen telah menyelesaikan transaksi barang. Poin Rosokku, dapat ditukar dengan promo dan diskon yang telah diadakan oleh Rosokku setiap saat.

5.2. Saran

Berdasarkan Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka saran-saran yang dapat diberikan untuk pengembangan aplikasi ataupun penelitian selanjutnya adalah sebagai berikut:

1. Menerapkan algoritma tertentu untuk mengelompokkan promo dan diskon. Agar sasaran promo dan diskon tidak terlalu universal. Dimulai dari mengelompokkan umur, jenis kelamin hingga daerah tempat tinggal.
2. Dapat dijalankan pada sistem operasi iOS. Sehingga cakupan Konsumen Rosokku lebih luas.
3. Memunculkan layar notifikasi pada setiap pengumuman dan pemberitahuan yang bersifat informatif terhadap Kurir dan Konsumen pada aplikasi Rosokku.
4. Menerapkan lokasi *real-time* Kurir. Sehingga Konsumen dapat mengetahui informasi lokasi perjalanan Kurir dalam menjemput barang secara berkala.