

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Adapun berdasarkan uraian bab-bab sebelumnya dan pembahasan dari bab 4, kesimpulan yang didapat dari hasil penelitian membangun aplikasi E-Commerce :

1. Penerapan management proyek agile dengan scrum metodologi dapat menghasilkan simulasi pengembangan aplikasi e-commerce yang berbentuk marketplace yang terdiri dari 27 backlog, namun setelah di seleksi lagi hanya 22 backlog yang dapat dikerjakan dikarena keterbatasan waktu dan estimasi waktu pengembangannya adalah 308 jam kerja, 48 hari kerja,
2. Masih ada beberapa bug disistemnya yang menyebabkan sistem akan kacau jika tidak segera di perbaiki
3. Hasil rekayasa balik aplikasi e-commerce ini dapat memudahkan pengembangan sistem untuk yang kedepannya dalam melakukan proses pemasaran barang, transaksi jual beli, serta pengiriman barang dalam usaha mereka setiap harinya yang lebih baik dan lebih user friendly.
4. Rancangan yang baik dapat di lihat pada SRS(Software Requirements Specification) yang menjadi acuan pembuatan KAK(Kerangka acuan kerja) dan Product Backlog
5. Hasil dari product backlog disini dapat menjadi acuan untuk mengembangkan sistem komeji kedepannya menjadi lebih baik lagi

5.2 Saran

1. Perlu di pertimbangkan untuk merubah metodologi untuk pengembangan aplikasi yang ada di dinas kominfo jawa timur
2. Karena adanya perbedaan fitur aplikasi dari yang ada di laporan dengan aplikasi rilis dari dinas kominfo maka perlu di lakukan testing yang lebih jika ingin merilis aplikasi,
3. Pemberian fitur yang otomatis dari sistem pembayaran, dengan sistem pengecekan resi dan data transaksi untuk lebih mempermudah untuk penjual maupun pembeli untuk melakukan pembayaran dan mengkonfirmasi pembayaran agar sistem tidak mudah di curangi oleh user.
4. Perbaiki di admin yang lebih mendalam karena fungsi dari admin sendiri merupakan hal yan sentral
5. Perbaiki dengan cepat fitur refund, retur, dan pembatalan agar tidak ada kecurangan oleh pembeli maupun oleh penjual.