

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **5.1 Kesimpulan**

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

1. Perancangan aplikasi koperasi simpan pinjam SMKN 3 Surabaya menggunakan metode *waterfall* penulis telah mengikuti setiap tahapan dari metode *waterfall* mulai dari tahapan analisa, desain, implementasi kode hingga testing disimpulkan metode *waterfall* sangat mudah untuk diikuti dan dipelajari, serta tahapannya yang berurutan memberikan kemudahan dokumentasi karena setiap langkah pada metode *waterfall* harus diikuti secara berurutan tanpa boleh ada yang terlewatkan.. Perancangan sistem yang dilakukan menggunakan UML, membantu penulis dalam memberikan gambaran dan pemahaman terhadap rancangan yang akan dibangun dengan lebih rinci dan detail dari setiap alur hingga fungsi kebutuhan dari Aplikasi Koperasi Simpan Pinjam SMKN 3 Surabaya.
2. Pembangunan aplikasi menggunakan React Native memberikan penulis kemudahan untuk membangun dan menyusun kode-kode program dibandingkan pengalaman penulis ketika melakukan pengembangan aplikasi menggunakan bahasa *native* seperti Java dan Kotlin.

#### **5.2 Saran**

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

1. Menambahkan sistem pembayaran yang sepenuhnya *online* menggunakan *payment gateway* untuk mempermudah pelaksanaan transaksi pada aplikasi.
2. Memberikan kemampuan sistem untuk melakukan ekspor transaksi menjadi *file spreadsheet* agar dapat dikelola lebih mudah.
3. Membangun sistem monitoring administrator menggunakan platform lain baik *web* ataupun *desktop* yang juga dapat digunakan secara internal untuk waktu yang akan datang apabila terdapat orang khusus di bidang admin.