

BAB V PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan dari uraian hasil dan pembahasan diatas dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Proyek Pengembangan Website E-commerce Toko Komputer Berbasis Laravel cukup terbilang sukses
2. Website Pengembangan Website E-commerce Toko Komputer Berbasis Laravel sesuai dengan apa yang di harapkan dan dapat digunakan.

5.2 Saran

Berdasarkan apa yang telah penulis lakukan, terdapat beberapa saran agar redesign tersebut bisa dikembangkan lebih lanjut maupun diimplementasikan dalam aplikasi yakni sebagai berikut:

1. Pemilihan icon seharusnya disesuaikan dengan ciri khas yang dimiliki oleh perusahaan.
2. Pembuatan UI website yang lebih rapi dan nyaman bagi User dan admin.
3. Penambahan barang atau jenis barang elektronik lain di daftar produk.
4. Penambahan waktu untuk riset agar masalah yang ingin diselesaikan bisa matang dan akurat.

DAFTAR PUSTAKA

- Adani, M.R. (2021). Kenali Pengertian Prototype, Contoh, Metode, Jenis dan Tujuannya. Sekawan Studio. <https://sekawanstudio.com/blog/prototypeadalah/>. (diakses 15 Juli 2023).
- Alula. (2022). UI UX Designer : Pengertian, Skill, Tugas hingga Prospek Karirnya. Arkademi. <https://arkademi.com/blog/ui-ux-designer/>.
- Anendya, A. (2022). Apa Itu Figma? Penjelasan, Fitur, Keunggulan dan Manfaatnya. Dewaweb. <https://www.dewaweb.com/blog/apa-itu-figma/>.
- Anggraini, V. (2023). Testing : Pengertian, Tujuan, Prinsip dan Manfaat. Dosen Pintar. <https://dosenpintar.com/testing-adalah/>.

Hendrik. (2021). Design Thinking: Pengertian, Tahapan, dan Contoh Penerapannya. Gramedia.com. <https://www.gramedia.com/literasi/designthinking/>. (diakses 16 Juli 2023).

Hendrik. (2021). Prototype Adalah: Pengertian, Manfaat, Tujuan, dan Contohnya. Gramedia.com. <https://www.gramedia.com/literasi/prototype/>.

Husnunnisa, I.A. (2022). Apa Itu Design Thinking? Ini Penerapan dan Manfaatnya Bagi Perusahaan. Ruang Kerja. <https://www.ruangkerja.id/blog/designthinking..>

Sartika, D. (2022). Usability Testing adalah: Arti, Kegunaan, Metode dan Manfaat. Businesstech. <https://www.hashmicro.com/id/blog/usability-testing-adalaharti-kegunaan-metode-dan-manfaat/>.

Team Asana. (2022). Pengertian dan 7 langkah rancangan proyek beserta kiat pakar. Asana. <https://asana.com/id/resources/project-design>.