

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan

Penelitian ini menghasilkan sebuah aplikasi kasir untuk UMKM RidhoQua berbasis *android* dengan menggunakan metode *extreme programming*. Pengimplementasian metode *extreme programming* dilakukan hingga iterasi kedua, iterasi pertama dilakukan pada fitur aplikasi hingga selesai kemudian dievaluasi dan masih terdapat beberapa kekurangan yang harus diperbaiki, oleh sebab itu dilakukan kembali iterasi kedua berupa penambahan fitur pada aplikasi yang dapat memenuhi persyaratan dan kebutuhan yang telah ditentukan.

Adapun fitur yang ditambahkan agar dapat mencatat transaksi penjualan perharinya, dapat memantau persediaan barang yang dijual, dapat menambahkan kategori barang yang dijual dan memiliki riwayat transaksi yang telah dilakukan. Serta aplikasi kasir untuk UMKM RidhoQua berbasis *android* dapat membantu proses evaluasi keuangan dengan mengetahui pemasukan yang didapat perhari, perbulan dan pertahun.

Jadi dapat disimpulkan bahwa metode *extreme programming* dapat mempermudah proses pembuatan aplikasi, dikarenakan penerapan metode *extreme programming* cukup ringkas dan sederhana serta meningkatkan efisiensi dalam pengerjaan aplikasi yang ingin dicapai. Berdasarkan pengujian dengan menggunakan *blackbox* persentase dari pengujain 100% dan dapat dinyatakan bahwa penggunaan metode *extreme programming* pada aplikasi yang dibangun sesuai dengan yang dibutuhkan usaha RidhoQua. Dari pengujian tersebut maka metode *extreme programming* dapat diterapkan dengan baik untuk pembuatan aplikasi.

5.2 Saran

Adapun saran yang diberikan untuk penelitian selanjutnya dapat melakukan pengembangan pada aplikasi dengan berbagai *platform* seperti pada *website* ataupun pada *ios* dan dapat menggunakan metode lain sebagai pembanding untuk metode *extreme programming*.