

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### 5.1. Kesimpulan

Berdasarkan proses yang dilakukan selama pengerjaan tugas akhir ini, dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. *Prototype* aplikasi *e-commerce* produk UMKM batik dirancang menggunakan Visual Studio Code dengan *framework* Flutter dan bahasa pemrograman Dart menggunakan metode pengembangan *Scrum*. Menghasilkan *prototype* aplikasi yang bekerja dengan baik dan memenuhi kebutuhan pengguna.
2. Pengujian *prototype* aplikasi *e-commerce* produk UMKM batik dilakukan dengan metode pengujian fungsional *BlackBox*, dan pengujian *usability* dilakukan menggunakan metode uji *System Usability Scale* (SUS), untuk fungsionalitasnya mendapatkan persentase kelayakan sebesar 100% sehingga semua fungsi dari *prototype* aplikasi *e-commerce* produk UMKM batik dapat bekerja sesuai fungsinya. Selain itu, dalam pengujian *usability* yang dilakukan dengan metode SUS mendapatkan nilai rata-rata sebesar 87 dengan nilai grade A pada *score percentile rank* dan *adjective rank* mendapatkan hasil *Excellent* sehingga *prototype* aplikasi sudah layak untuk digunakan.

#### 5.2. Saran

Berdasarkan hasil penelitian, usulan pengembangan adalah sebagai berikut:

1. Pada penelitian selanjutnya, *prototype* aplikasi *e-commerce* produk UMKM batik dapat dikembangkan menerapkan penyimpanan *database* secara *online*. Sehingga aplikasi produk UMKM batik dapat berjalan dengan data dari setiap konsumen maupun berbagai toko secara online.
2. Pada penelitian selanjutnya, *prototype* aplikasi *e-commerce* produk UMKM batik dapat dikembangkan lagi dengan menerapkan sistem pembayaran dan pengiriman menggunakan *RESTFul API* dari pihak

ketiga. Sehingga aplikasi produk UMKM dapat melakukan transaksi secara *online* secara luas.

3. Pada penelitian selanjutnya, sebaiknya ditambahkan metode pengujian *White Box* supaya pengembangan selanjutnya dapat dilanjutkan lebih jauh.