

## BAB V PENUTUP

### 5.1 Kesimpulan

Penelitian "Metode Object Oriented Analysis and Design Sebagai Pengembang Digital Marketing Forum Komunikasi Usaha Mikro Kemantren Gedong Tengen" berhasil mengatasi masalah keterbatasan - keterbatasan yang ditinjau dari analisis pendahuluan dan analisa PIECES. Penelitian ini bertujuan merancang dan mengimplementasikan sistem Digital Marketing E-commerce bagi UMKM Bakpia Tamansari yang di kelola Forum Komunikasi UMKM Kemantren Gedong Tengen.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa tujuan penelitian berhasil dicapai. Pertama, merancang menggunakan metode Pemodelan secara visual yang di gunakan sebagai sarana perancangan sistem berorientasi objek atau sering disebut dengan UML. Serta untuk pengimplementasian menggunakan Bahasa pemrograman PHP, HTML, dan *JavaScript* lalu untuk menggunakan bahasa tersebut digunakan lah code editor berupa Visual Studio serta nanti hasilnya ditampung kedalam file Code Igniter versi 3, untuk menampilkan hasil menggunakan software XAMPP atau Laragon. Dengan ini peneliti berhasil membuat *website* jual beli yang berguna untuk memfasilitasi UMKM Bakpia Tamansari dalam bidang media informasi dan pengolahan data secara up to date atau online.

Kedua, mengacu kepada tujuan dari penelitian ini dimana permasalahan yang dihadapi oleh usaha yang ditinjau dari analisis pendahuluan dan analisa PIECES bahwa keterbatasan-keterbatasan dalam melakukan penjualan produk dapat diusulkan menggunakan media Digital Marketing yakni E-Commerce, dapat mengatasi keterbatasan dari perusahaan.

Secara keseluruhan, implementasi sistem digital marketing berbasis web e-commerce memberikan kontribusi positif dalam memfasilitasi proses jual beli bagi UMKM Bakpia Tamansari. Penelitian ini berhasil meningkatkan performa, kendali, efisiensi dan layanan proses jual beli serta memberikan solusi terhadap

masalah yang muncul dalam proses jual beli sebelumnya. Dengan demikian, penelitian ini memiliki dampak positif dalam konteks perbaikan proses jual beli UMKM Bakpia Tamansari.

## 5.2 Saran

1. Pengembangan metode pembayaran yang lebih efisien, pada penelitian ini hanya menggunakan metode pembayaran menggunakan transfer bank. Diharapkan penulis lain dapat mengembangkan metode pembayaran lebih banyak, seperti DANA, OVO, QRIS, dan COD sebagai metode bayar.
2. Pertimbangkan penggunaan metode pengembangan aplikasi yang berbeda: Meskipun metode Object Oriented Analysis and Design yang digunakan dalam penelitian ini masih banyak digunakan, tetapi sebaiknya penulis lain dapat mengembangkan penelitian ini menggunakan metode yang, seperti Agile atau Scrum.
3. Mengembangkan fitur yang lebih lengkap, Meskipun fitur yang dijelaskan dalam ruang lingkup penelitian sudah cukup, namun sebaiknya dipertimbangkan untuk mengembangkan fitur tambahan yang dapat memberikan manfaat bagi pengguna, seperti sistem ongkos kirim otomatis atau fitur untuk ukuran barang. Sehingga dapat diadopsi oleh perilaku UMKM yang lain dengan nyaman.
4. Memberikan pelatihan dan edukasi, disarankan agar calon pengguna mendapatkan pelatihan mengenai sistem *E-commerce*. Edukasi yang baik akan membantu meningkatkan pemahaman tentang fitur-fitur sistem dan mengurangi hambatan dalam penggunaan.