

## **BAB VI**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

Bab Enam menjelaskan kesimpulan dari seluruh proses penelitian yang telah dilakukan dan saran yang ingin dibeikan. Bab ini akan terbagi menjadi dua subbab yaitu kesimpulan dan saran. Berikut ini merupakan kesimpulan dan saran tersebut.

#### **VI.1 Kesimpulan**

Dari penelitian yang telah dilakukan, dapat ditarik inti sari yang merupakan hasil dari penelitian ini. Inti sari tersebut akan dipaparkan dalam subbab kesimpulan ini. Berikut ini merupakan kesimpulan tersebut.

1. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, diketahui bahwa terdapat sepuluh buah masalah pada sistem HHW saat ini. Sepuluh buah masalah tersebut diidentifikasi berdasarkan BMC dan proses bisnis saat ini. Masalah tersebut adalah lamanya akses informasi, *touch point* yang kurang tepat, belum banyak dikenal, belum ada usaha menambah pelanggan, belum ada usaha mempertahankan pelanggan, banyaknya proses menunggu, ketersediaan informasi untuk konsumen yang masih kurang, belum ada data inventory, belum ada data pelanggan, dan belum bekerja sama dengan agen pengiriman.
2. Berdasarkan identifikasi yang telah dilakukan, diketahui bahwa saat ini hanya terdapat dua area bisnis yaitu persiapan dan transaksi dengan jumlah dua belas proses. Setelah dilakukan peninjauan lebih lanjut, diketahui bahwa Hahallo Hot Wheels membutuhkan tiga area bisnis dengan area bisnis tambahan yaitu pemasaran dengan jumlah proses sebanyak dua puluh tujuh proses. Proses-proses tambahan tersebut diharapkan dapat membantu peningkatan penjualan pada HHW.
3. Berdasarkan perancangan yang telah dilakukan, usulan *e-business* yang dapat diterapkan oleh HHW adalah dengan melakukan proses-proses yang dibutuhkan, menggunakan *database* yang diperlukan, dan

menggunakan *website* HHW yang telah dirancang sehingga diharapkan penjualan HHW dapat meningkat.

## **VI.2 Saran**

Dari penelitian ini, akan diberikan saran yang diharapkan dapat digunakan. Saran tersebut ditujukan sebagai arahan untuk penelitian selanjutnya. Berikut ini merupakan saran-saran tersebut.

1. Penelitian selanjutnya diharapkan dapat menghasilkan rancangan *user interface* yang telah mempertimbangkan desain interaksi secara lebih mendalam.
2. Penelitian selanjutnya diharapkan dapat menghasilkan rancangan kegiatan pemasaran secara lebih detail yang dapat diterapkan oleh HHW.

## DAFTAR PUSTAKA

- American Marketing Association (2013). *Marketing*. [Online], Diakses dari: <https://www.ama.org/AboutAMA/Pages/Definition-of-Marketing.aspx> [2017, Desember]
- Julimkirom (2013). Perbedaan Pendekatan SDLC, *Prototype* dan RAD (*Rapid Application Development*). [Online], Diakses dari: <https://www.google.co.id/amp/s/julimkirom.wordpress.com/2014/04/25/perbedaan-pendekatan-sdlc-system-development-life-cycle-prototype-dan-rad-rapid-application-development-tm5/amp/> [2017, Desember]
- Kalakota, R., and Robinson, M. (2000). *E-business 2.0 Roadmap for Success*. US : Addison Wesley.
- Kendall, K., and Kendall, J. (2010). *System Analysis and Design, 6<sup>th</sup> edition*. US : Prentice Hall.
- Martin, J. (1990). *Information Engineering Book II Planning and Analysis*. Singapore : Prentice Hall.
- Mc., Leod, R. Jr. (2002). *System Development: A Project Management Approach*. New York: Leigh Publishing LLC.
- Osterwalder, A., and Pigneur, Y. (2014). *Business Model Generation*. Indonesia : Elex Media Komputindo.
- Piyaneo (2013). *Rapid Application Development (RAD)*. [Online], Diakses dari: <https://www.google.co.id/amp/s/piyaneo.wordpress.com/2014/05/10/rapid-application-development-rad/amp/> [2017, Desember]
- Sandy, Ignatius A., (2009). Terapan Keilmuan Teknik Industri (Konsep dan Studi Kasus). Metode Perancangan Basis Data DDA (Disain Database berdasarkan Aktivitas). Indonesia: Jurusan Teknik Industri Teknologi Industri Universitas Katolik Parahyangan, Bandung.
- Supriyanto (2011). Perbandingan Metode Terstruktur dan Metode *Object Oriented* (OO) pada Analisis dan Desain Sistem. [Online], Diakses dari: <https://www.scribd.com/mobile/doc/29034833/Perbandingan-metode-Tradisional-dan-Object-Oriented-pada-Analisis-dan-Design-Sytem> [2017, Desember]
- Sweeney, S. (2001). *The e-Business Formula for Success*. US : Maximum Press.

Wilson, M. (2012). *Search User Interface Design*. Morgan and Claypool Publishers.

Zimmerman, J. (2007). *Web Marketing for Dummies*. US : Willey Publishing.