BAB 5
KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil pengujian, maka kesimpulan dari penelitian skripsi yang berjudul Penerapan konsep gamifikasi pada *e-commerce* untuk mengingkatkan kualitas penjualan (Studi Kasus Nabillah Store) dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Berdasarkan hasil kuesioner kepada member, Gamifikasi dapat memberikan kepuasan terhadap member.
2. Berdasarkan hasil wawancara kepada pengelola, gamifikasi dapat membantu nabillah store dalam meningkatkan kulaitas penjualan terhadapa member, mulai dari kecepatan pelayanan dan pemberian apresiasi kepada member.

5.2 Saran

Dalam pembangunan Aplikasi *e-commerce* Nabillah Store ini masih jauh dari sempurna dan masih banyak kekurangan. Oleh karena itu perlu dilakukan pengembangan dan penyempurnaan lebih lanjut guna memenuhi kebutuhan pengguna yang semakin bertambah.

Adapun saran-saran terhadap pengembangan Apliksi *e-commerce* pada Nabillah Store untuk kedepannya adalah:

1. Menambahkan game mechanics yang sesuai kebutuhan agar pengguna aplikasi menjadi lebih menarik.
2. Menambahkan *Payment Gateway* agar lebih memudahkan member dalam melakukan konfirmasi pembayaran.
3. Menambahkan fitur chat untuk memudahkan member dan admin dalam berkomunikasi.

Demikian saran yang dapat penulis berikan, semoga saran tersebut bisa dijadikan sebagai bahan masukkan yang dapat bermanfaat bagi penulis khususnya dan umumnya bagi member Nabillah Store.