

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

1.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil pembahasan dari rumusan masalah dan tujuan penelitian pengembangan sistem dan pengujian yang telah dilakukan serta hasil pengujian dari beberapa responden, maka perangkat lunak yang dibangun dapat disimpulkan bahwa sistem yang dirancang mempermudah untuk melakukan pembayaran serta sebagai sistem informasi transaksi bagi penjual/ukm. Hasil pengujian metode *blackbox* aplikasi berhasil menampilkan QR untuk dilakukan pembayaran menggunakan *e-wallet* di sisi pembeli / user.

1.2 Saran

Setelah melakukan pengolahan data transaksi untuk saat ini data tersebut masih sebatas menampilkan saja sebagai informasi kepada penjual belum ada pengolahan lebih lanjut yang bisa digunakan untuk promo, *gamification* / poin atas transaksi pembayaran yang telah dilakukan. Peneliti menyarankan juga agar QR yang sudah buat bisa di sebar luaskan ke semua *platform* media sosial untuk menjangkau pasar yang lebih banyak lagi.

