BAB VI

KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bab ini akan diulas tentang kesimpulan yang berisi hasil-hasil yang diperoleh setelah dilakukan analisis, desain, dan implementasi dari perancangan perangkat lunak yang dibangun dan telah dikembangkan serta saran-saran yang akan memberikan catatan penting dan kemungkinan perbaikan yang perlu dilakukan untuk pengembangan perangkat lunak selanjutnya.

6.1 Kesimpulan

Adapun kesimpulan yang dihasilkan adalah sebagai berikut :

1. Sistem pemasaran berjalan lebih maksimal dikarenakan jangkauan informasi pemasarannya yang lebih mudah untuk diakses oleh para calon pelanggan.
2. Lebih efektif dan efisiennya sistem pemesanan barang dan jasa pada PT. Benasani Bestari dikarenakan sudah menggunakan *website* sebagai media untuk melakukan pemesanan.
3. Penyimpanan dokumen atau arsip lebih tertata sehingga memudahkan dalam melakukan dan mengontrol data yang telah disimpan.
4. Sudah terdapatnya media komunikasi yang efektif dan efisien antara perusahaan dengan pelanggan.

6.2 Saran

Berdasarkan hasil perancangan dan pengimplementasian, dengan adanya

sistem informasi pemasaran dan pemesanan barang dan jasa, ini dapat diberikan saran-saran sebagai bahan penyempurnaan dan pengembangan lebih lanjut. Berikut ini adalah saran-saran yang mungkin dapat digunakan untuk pengembangan sistem informasi pemasaran dan pemesanan barang dan jasa:

1. Perlu adanya pengembangan pada desain tampilan website agar lebih menarik supaya menghindari kejenuhan pengguna/ *user*.
2. Proses pembayaran perlu diperluas tidak hanya dengan melalui transfer rekening saja.
3. Situs ini dapat dijalankan dengan baik tanpa mempengaruhi tampilan website pada berbagai macam *software browser* yang ada saat ini seperti Opera, Mozilla Firefox, dan sebagainya.
4. Perlunya meningkatkan layanan dengan pelanggan sehingga dapat meningkatkan loyalitas pelanggan.
5. Situs ini merupakan bagian dari *e-commerce*, maka harus dijamin keamanannya, antaralain :
    a. Keamanan *user* dalam bertransaksi, sehingga tidak mengakibatkan kerugian bagi kedua belah pihak.
    b. Informasi yang semestinya dikonsumsi untuk kalangan terbatas ternyata berhasil disadap oleh *rival* atau pesaing perusahaan.
    c. *Server* diserang sehingga tidak bisa memberikan layanan ketika dibutuhkan (*Denial of Service Attack*).

Demikianlah beberapa saran yang dapat penulis sampaikan, semoga dapat menjadi bahan masukan dan berguna untuk pengembangan dalam pembuatan suatu aplikasi pemasaran dan pemesanan barang dan jasa pada PT. Benasani Bestari.