BAB VI

KESIMPULAN DAN SARAN

Di bab ini akan dibahas tentang kesimpulan yang berisi hasil-hasil yang diperoleh setelah dilakukan analisis, perancangan dan implementasi dari perancangan perangkat lunak yang dibangun. Serta saran-saran yang akan memberikan catatan penting dan kemungkinan perbaikan yang perlu dilakukan untuk pembangunan perangkat lunak selanjutnya.

6.1. Kesimpulan

Berdasarkan implementasi dan penjelasan yang telah dikemukakan sebelumnya oleh penulis, dapat diambil kesimpulan dari sistem informasi *electronic customer relationship management* (e-CRM) ini sebagai berikut:

1. Dengan adanya sistem informasi *electronic customer relationship management* (e-CRM) maka perusahaan tidak akan mengalami kesulitan dalam mempromosikan, menginformasikan, mengupdate berita terbaru, melayani pelanggan, sehingga membantu pelanggan untuk mendapatkan informasi yang lebih lengkap, dan membantu pelanggan dalam melakukan proses pemesanan produk.
2. Dengan adanya aplikasi ini maka pelanggan tidak merasa kesulitan dalam mengelola dan menyimpan data pelanggan yang telah melakukan transaksi, sehingga perusahaan tidak merasa kesulitan menghubungi pelanggan untuk

diberikan informasi mengenai adanya peningkatan performa produk lama dan informasi produk baru.

3. Aplikasi sistem informasi *electronic customer relationship management* (e-CRM) menyediakan media yang dapat membantu pelanggan dalam mengirim format gambar dan format arsitektur dalam format *file .dwg* atau *.dxf* dan dalam resolusi yang besar.terdapat interaksi dan komunikasi antara pelanggan dengan pihak perusahaan yaitu melalui sarana *customer care* (pelayanan pelanggan).
4. Aplikasi sistem informasi *electronic customer relationship management* (e-CRM) menyediakan media *list* pemesanan pelanggan sehingga peusahaan dapat mengetahui pelanggan yang berpotensi menjadi pelanggan tetap yang setia kepada perusahaan.

6.2. Saran

Beberapa saran yang dipertimbangkan dalam memanfaatkan program aplikasi *electronic customer relationship management* (e-CRM) yang penulis buat, yaitu:

1. Untuk pengembangan aplikasi maka di sarankan untuk membuat fasilitas *chatting* yang dapat membangun interaksi dan komunikasi yang lebih kuat diantara pihak pelanggan dengan pihak perusahaan.
2. Untuk pengembangan aplikasi dimasa depan, maka di sarankan untuk membuat aplikasi flash yang menampilkan hasil kerja perusahaan secara 3 dimensi (3D) yang dapat dilihat oleh pelanggan sebagai strategi untuk

menarik minat pelanggan memesan proyek, produk atau jasa kepada CV. LANGGAM DIMENSI.

3. Untuk pengembangan aplikasi maka disarankan membuat aplikasi tandatangan digital yang telah diperkuat dengan akses keamanan yang tinggi, sehingga dalam persetujuan kontrak kerja antara perusahaan dengan pelanggan tidak diperlukan untuk *download* surat persetujuan dan *scanning* ulang surat yang telah ditandatangani.