

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan seluruh hasil dan pembahasan mengenai penelitian yang peneliti lakukan terkait Rancang Bangun Aplikasi *Booking & Loyalty Program* Berbasis Android di Grafika Studio tersebut, maka dapat disimpulkan sebagai berikut.

1. Aplikasi *booking* yang dibangun dapat memperbaiki kelemahan pada sistem yang berjalan sebelumnya yang tidak terdapat proses validasi pada saat pengisian *form booking* kini dengan aplikasi yang dibangun telah dilengkapi proses validasi data didukung dengan tampilan yang *user friendly* untuk memudahkan *customer* dalam membuat *booking*.
2. Perusahaan dapat dengan mudah mengelola segala konten dan transaksi yang terjadi pada aplikasi dengan disediakannya *web dashboard* admin
3. *Customer* dapat melihat progres pengerjaan fotonya mulai dari proses *booking* hingga selesai melalui fitur *order tracking* yang tersedia, hal ini berhasil menjawab permasalahan pada sistem yang berjalan sebelumnya karena *customer* sering menanyakan progres pengerjaan hasil foto namun terkadang sering terlewat dengan *chat* yang baru atau lebih prioritas.
4. Distribusi hasil foto *customer* menjadi lebih mudah diakses dengan adanya fitur lihat hasil foto ketika status *order tracking customer* telah selesai.
5. Aplikasi yang dibangun menyediakan fitur *loyalty program* berupa *loyalty point* yang dapat dikumpulkan oleh *customer* setiap kali melakukan

transaksi dan dapat ditukarkan dengan *reward* sebagai bentuk inovasi dalam meningkatkan *customer retention rate* bagi perusahaan.

5.2 Saran

Dalam penelitian ini peneliti menyadari bahwa masih terdapat banyak kekurangan yang kedepannya dapat diperbaiki menjadi lebih baik, dan berikut beberapa saran dari peneliti agar penelitian ini dapat dikembangkan kedepannya.

1. Menambahkan berbagai fitur *loyalty program* lainnya sebagai contoh seperti fitur *tiering* atau *level* yang dapat disesuaikan dengan total kalkulasi transaksi *customer* dan nantinya masing-masing *level* tersebut memiliki *privilege* yang berbeda-beda ketika melakukan transaksi.
2. Bentuk *reward* yang diberikan dapat dikembangkan menjadi bentuk *digital reward* seperti pulsa, ataupun *cashback ovo/gopay*.
3. Aplikasi *booking* yang telah dibangun dapat dikembangkan ke *platform* lain seperti *ios* ataupun *website* agar dapat menjangkau jumlah pengguna yang lebih luas dan beragam.