

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **5.1. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian pada Toko Wandu Cell, maka kesimpulannya adalah sebagai berikut:

1. Sistem informasi penjualan layanan *top up voucher game online* berbasis *website* yang telah dibuat, dapat memudahkan konsumen untuk melakukan pembelian *top up voucher game online* di mana pun dan kapan pun tanpa harus datang langsung ke toko atau menggunakan aplikasi pesan instan seperti *Whatsapp*.
2. Sistem informasi penjualan layanan *top up voucher game online* berbasis *website* yang telah dibuat, dapat mempermudah penjual dalam melakukan pengelolaan data-datanya. Sehingga hal tersebut dapat mengurangi kesalahan atau ketidaksesuaian dalam pencatatan datanya yang sebelumnya masih manual menjadi lebih sistematis, efektif, dan efisien.
3. Sistem informasi penjualan layanan *top up voucher game online* berbasis *website* yang telah dibuat, dapat mempercepat proses pembuatan laporan penjualan setiap bulannya, karena data laporannya diproses secara otomatis di dalam sistem.

#### **5.2. Saran**

Berdasarkan hasil pembuatan sistem informasi penjualan layanan *top up voucher game online* berbasis *web* ini terdapat beberapa saran yang mungkin dapat menjadi bahan pertimbangan dalam upaya peningkatan kualitas sistem dan penelitian ke depannya yang terdiri dari beberapa aspek, yaitu sebagai berikut:

1. Pada Aspek Manajerial:
  - a. Perlu dilakukan pelatihan secara berkala kepada pengguna sistem, agar nantinya pengguna dapat memahami fungsi sistem yang telah dibangun, sehingga dapat mengurangi kesalahan dalam proses memasukkan data.
  - b. Dalam penerapan sistem informasi ini sebaiknya pihak manajemen selalu melakukan pembaharuan data, sehingga informasi yang didapatkan oleh pelanggan sesuai dengan perubahan informasi yang ada, seperti misalnya perubahan informasi tentang stok produk yang tersedia atau pun harga jual.
2. Pada Aspek Sistem:
  - a. Meningkatkan kualitas informasi sistem dengan melakukan integrasi sistem pembayaran atau *payment gateway* seperti menggunakan *virtual account* bank, agar memudahkan admin dalam memverifikasi pembayaran sehingga tidak perlu melakukan pengecekan secara manual.
  - b. Meningkatkan kualitas interaksi sistem dengan melakukan integrasi antara sistem yang sudah dibuat dengan *API provider game* pihak ketiga, agar memudahkan admin dalam melakukan *top up* saldo secara otomatis ke ID *game* pelanggan.
3. Pada Aspek Penelitian Selanjutnya:
  - a. Diharapkan dapat melanjutkan penelitian mengenai sistem penjualan *online* untuk layanan *top up voucher game online* dengan mengembangkan aplikasi berbasis android atau iOS.
  - b. Diharapkan dapat melanjutkan penelitian mengenai sistem penjualan *online* untuk layanan *top up voucher game online* dengan menggunakan metode pengembangan perangkat lunak lain, seperti *Agile* atau *Scrum* agar proses pengembangannya menjadi lebih fleksibel dan *iteratif*.