

BAB V

KESIMPULAN

5.1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis dan rancang bangun platform pemasaran yang telah dilakukan pada bab sebelumnya, maka penulis menarik kesimpulan sebagai berikut:

- a. Platform pemasaran yang dirancang merupakan solusi untuk membantu kegiatan pemasaran Merchnesia berdasarkan analisis permasalahan yang telah dilakukan.
- b. Penelitian ini menggunakan metode scrum yang dibagi ke dalam tiga kali *sprint* dan berhasil mengembangkan website Merchnesia beserta web dashboard untuk admin Merchnesia.
- c. Website Merchnesia berisi informasi lengkap terkait produk yang ditawarkan Merchnesia yaitu informasi konser metaverse, informasi merchandise yang tersedia, dan informasi *Digital Items* (merchandise NFT).
- d. Dashboard admin Merchnesia berfungsi untuk memudahkan admin dalam mengelola konten website Merchnesia dimana terdapat fitur autentikasi admin dan fitur pengelolaan konten pada web Merchnesia (tambah, ubah, dan hapus konten).

5.2. Saran

Adapun saran penulis untuk penelitian selanjutnya yaitu:

- a. Melakukan perancangan dan penambahan fitur sesuai dengan kebutuhan kegiatan pemasaran Merchnesia di masa mendatang seperti fitur pemesanan tiket konser dan merchandise yang dapat dilakukan langsung pada website Merchnesia dan dilengkapi dengan fitur pembayaran.
- b. Melakukan redesign tampilan dari website Merchnesia agar lebih interaktif untuk meningkatkan pengalaman pengguna.