

BAB 5

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan penelitian ini, telah dilakukan sebuah rancangan aplikasi kasir *mobile* berbasis *android* yang telah diuji ke 5 tempat berbeda. Dapat disimpulkan bahwa *Mota Cashier*:

1. Berhasil Merancang bangun aplikasi kedai kopi berbasis *android* yang dapat menghitung laba penjualan menggunakan *framework flutter* dengan bahasa *dart*
 - a. Tampilan User Interface sesuai dengan tujuan penelitian, terutama pada poin-poin menu tampilan seperti menu riwayat transaksi, menu keranjang, menu stok produk dan juga fitur perhitungan otomatis
 - b. Untuk pengalaman pengguna (User Experience) disesuaikan kepada tujuan penggunaan, setiap menu memiliki pengalaman pengguna yang sesuai dengan tujuan pengguna.
2. Berhasil melakukan uji coba implementasi aplikasi di 5 tempat berbeda selama 1 bulan.
 - a. 4 fitur yang diutamakan dapat berjalan sesuai tujuan dari penelitian ini, terutama pada fungsi perhitungan otomatis yang dapat menghitung laba transaksi dalam harian, mingguan, dan bulanan.
 - b. Data penjualan selama 1 bulan baik total minuman dan total makanan dapat ditampilkan serta bisa dianalisis dari hasil penjualan tersebut.

5.2 Saran

Secara keseluruhan hasil penelitian sudah sesuai dengan tujuannya, di samping itu tetap ada saran yang harus ditulis guna menunjang pengembangan pada aplikasi ini.

1. Dibutuhkannya proses *fast booting* untuk mengakses aplikasi tidak memerlukan waktu yang lama dan lebih mengefisienkan waktu.
2. Dibutuhkan *database* yang lebih responsif terkait adanya pertukaran data antara aplikasi dan *database*.
3. Dibutuhkan fitur untuk mengkonversi data di menu *reports* ke dalam *excel*.