

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

1. Berdasarkan hasil kuisisioner kebutuhan *customer* (terlampir) yang diolah menggunakan *House of Quality* didapatkan kebutuhan *customer* yaitu : “Belanja melalui aplikasi”, “Saldo untuk transaksi”, “Adanya informasi diskon”, “Adanya informasi referensi pemakaian model batik tulis”, “Adanya informasi belajar membatik”, “Adanya informasi petunjuk arah ke kampung batik Giriloyo”, “Adanya informasi mengenai profil kampung batik Giriloyo”, “Keamanan aplikasi”, “ampilan menarik”.
2. Sedangkan untuk bobot kepentingan dari kabutuhan *customer* berdasarkan perhitungan *importance Rating* pada tahap *Customer Importance* didapatkan bobot kepentingan dari masing-masing kebutuhan sebagai berikut :
 - 1). Belanja melaui aplikasi
 - 2). Saldo untuk transaksi
 - 3). Adanya informasi diskon
 - 4). Adanya informasi referensi pemakaian model batik tulis
 - 5). Adanya informasi belajar batik
 - 6). Adanya informasi petunjuk arah ke kampung batik Giriloyo
 - 7). Adanya informasi mengenai profil kampung batik Giriloyo
 - 8). Keamanan aplikasi
3. Rancangan aplikasi ini berupa desain prototype menggunakan *software* figma
4. Perancangan prototype aplikasi untuk memenuhi kebutuhan *customer* berdasarkan *technical responses* adalah fitur shop, fitur epay, informasi diskon, batik of the day, nyanting, fitur locator, fitur my batik, fitur account dan desain yang menarik.

5.2 Saran

1. Pada penelitian ini masih berupa rancangan prototype sehingga perlu adanya pengembangan ke dalam bahasa pemrograman untuk dapat menjalankan aplikasi sesuai dengan kebutuhan pelanggan
2. Fitur yang ada dalam rancangan aplikasi dapat dikembangkan lagi.