

## V. PENUTUP

### 5.1. Kesimpulan

Berdasarkan pembahasan dan pengujian dari laporan penelitian tugas akhir yang sudah penulis bahas, dapat diambil beberapa kesimpulan:

1. Telah dilaksanakannya perancangan dan pengembangan Aplikasi E-Commerce Penjualan Komputer “Ngerakit” menggunakan konsep pemrograman berorientasi objek dengan metode pengembangan Prototype yang sudah sesuai dengan tujuan dan batasan masalah
2. Aplikasi E-Commerce Penjualan Komputer “Ngerakit” merupakan sarana penjualan komputer yang mempermudah penjual dan pembeli dalam mempromosikan, menawarkan, menginformasikan, dan pemesanan sebuah produk penjualan.

### 5.2. Saran

Saran yang perlu diperhatikan untuk pengembangan Aplikasi E-Commerce Penjualan Komputer “Ngerakit” meliputi:

1. Mempercepat pemesanan, sebaiknya ditambahkan notifikasi untuk pihak admin ketika ada pesanan baru masuk.
2. Mempercepat transaksi, perlu adanya sebuah mekanisme pembayaran yang terintegrasi dengan sistem.
3. Membuat perubahan stok lebih dinamis.
4. Menambahkan proses pengaturan data pengeluaran dan pemasukan.
5. Memisahkan tahapan *prototype* menjadi dua siklus