

V. KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil dan pembahasan rancang bangun sistem *marketplace* berbasis *mobile* menggunakan *Flutter* dan bahasa *Dart* pada fakultas kedokteran dan ilmu kesehatan Universitas Jambi dengan metode *extreme programming* yang telah dijelaskan pada bab sebelumnya, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut :

1. Metode *extreme programming* dapat digunakan dalam pengembangan sistem *marketplace* berbasis *mobile* pada fakultas kedokteran dan ilmu kesehatan Universitas Jambi dengan mengutamakan kebutuhan pengguna, terutama mengingat minimnya pengetahuan *customer* dalam proses pengembangan sistem. *Customer* hanya menjelaskan tentang bagaimana proses berjalannya sistem penjualan sebelumnya serta fitur-fitur apa saja yang diinginkan dan harus ada dalam sistem. Hal tersebut kemudian diterjemahkan penulis menjadi *user stories* yang menjadi dasar perencanaan rilis. Pendekatan interaktif dengan komunikasi terbuka menjadi langkah kritis untuk mencapai tujuan sesuai dengan kebutuhan.
2. Tahap pengembangan dilakukan melalui 2 (dua) kali iterasi, dan setiap iterasi dilakukan pengujian (*Functional testing*). *Feedback* dari pengguna menjadi bahan iterasi dan perbaikan untuk menyempurnakan pengembangan sistem.
3. Hasil pengujian setiap *testing* menghasilkan informasi bahwa sistem 100% fungsi berhasil berjalan dengan baik, dan 0% fungsi yang tidak berhasil berjalan. Oleh karena itu, $x > y$, artinya fungsi yang berhasil berjalan dengan baik lebih besar daripada fungsi yang tidak berhasil berjalan.
4. Sistem *marketplace* tahap akhir yang telah dikembangkan dan berhasil melewati 2 (dua) tahap iterasi diserahkan kepada *customer* Fakultas Kedokteran dan Ilmu Kesehatan Universitas Jambi.

5.2 Saran

Dalam penelitian ini, tentu saja masih terdapat beberapa kekurangan. Berdasarkan hasil dari penelitian yang telah dilakukan, terdapat beberapa saran untuk pengembangan sistem lebih lanjut yaitu:

1. Pengujian sistem dapat dilakukan secara otomatis menggunakan *Flutter Test* atau tools pihak ketiga seperti *Firebase Test Lab* untuk memudahkan

pengembang dalam melakukan pengujian sistem dan memaksimalkan hasil dari pengujian.

2. Dari hasil pengembangan sistem *marketplace* berbasis *mobile*, peneliti berikutnya dapat melakukan evaluasi dari sistem yang telah berjalan untuk mengetahui kekurangan dan kelebihan yang ada.
3. Peneliti berikutnya dapat menambahkan fitur-fitur baru yang dibutuhkan oleh *customer*, seperti notifikasi *push*, integrasi dengan payment gateway lokal, atau fitur chat untuk memudahkan komunikasi antara penjual dan pembeli.