

BAB VI PENUTUP

Bab ini dijelaskan mengenai kesimpulan dan saran dari laporan tugas akhir ini. Pada kesimpulan berisi hasil akhir atau pencapaian dari penelitian ini berdasarkan tujuan yang telah ditetapkan sebelumnya. Saran berisi harapan yang diinginkan kedepannya terkait penelitian ini.

6.1 Kesimpulan

Kesimpulan dari laporan penelitian tugas akhir ini dapat dijabarkan sebagai berikut :

1. Aplikasi *marketplace* penyewaan dan *booking* lapangan badminton di Kota Padang menggunakan fitur *customer relationship management (CRM)* ini telah berhasil dibangun sesuai dengan kebutuhan menggunakan metode *waterfall*.
2. Dengan adanya aplikasi ini dapat membantu pemilik usaha lapangan badminton dalam mempromosikan serta mengelola transaksi usahanya, pemilik dapat memasukkan lapangan badminton yang dimilikinya pada sistem informasi ini sehingga calon penyewa dapat menemukan banyak pilihan lapangan badminton yang bisa di *booking*. Oleh karena itu, dengan adanya sistem informasi *booking* dan penyewaan lapangan badminton di Kota Padang dengan menggunakan model bisnis *marketplace* ini dapat membantu calon penyewa dalam melakukan *booking* dengan mudah dan membantu pemilik usaha lapangan badminton dalam mengelola usahanya.
3. Aplikasi ini memiliki berbagai fitur yang dapat menghemat dalam melakukan transaksi *booking* dan penyewaan lapangan badminton. Aplikasi ini dirancang untuk dapat membantu pemilik usaha lapangan badminton dalam mengelola data transaksi dan akan mempermudah calon penyewa lapangan badminton untuk memilih lapangan yang sesuai, melihat berbagai fasilitas, biaya, bahkan jadwal penyewaan, serta mempermudah proses transaksi antara penyewa lapangan dengan pemilik tanpa harus bertemu secara langsung sehingga lebih efektif dari sisi waktu dan efisien dari biaya.

6.2 Saran

Aplikasi *marketplace* penyewaan dan *booking* lapangan badminton di Kota Padang menggunakan fitur *customer relationship management (CRM)* ini masih membutuhkan pengembangan lebih lanjut yang sejalan dengan fungsional dan perkembangan aplikasi dengan model bisnis *marketplace* lapangan badminton kedepannya. Diharapkan agar aplikasi ini lebih efektif untuk digunakan hendaknya dilakukan pelatihan terhadap setiap *user* yang terlibat terutama pemilik lapangan badminton sebagai mitra.

