

## **BAB VII**

### **PENUTUP**

#### **7.1 Ringkasan Kegiatan Marketplace Kerajinan**

Aplikasi ini dirancang sebagai platform yang mempertemukan penjual dan pembeli kerajinan tangan. Pada bagian admin, sistem menyediakan fitur untuk menambahkan data master kategori kerajinan dan variasi kerajinan. Penjual dapat mendaftarkan toko mereka dan menambahkan produk kerajinan yang dijual. Jika kategori atau variasi kerajinan yang dibutuhkan belum tersedia pada data master, penjual dapat menambahkan data tersebut terlebih dahulu sebelum menginput produk toko.

Setelah produk berhasil ditambahkan, pembeli dapat melihat berbagai kerajinan yang tersedia di platform. Pembeli kemudian dapat memilih produk, melakukan *checkout*, serta menentukan alamat pengiriman. Jika diperlukan, pembeli juga dapat menambahkan alamat baru. Selanjutnya, pembeli memilih jasa pengiriman dan membuat pesanan, kemudian diarahkan untuk melakukan proses pembayaran.

Setelah pembayaran berhasil, penjual akan menerima permintaan konfirmasi untuk memproses dan mengirim pesanan. Baik penjual maupun pembeli dapat memantau status pengiriman melalui aplikasi. Ketika barang telah diterima, pembeli dapat melakukan konfirmasi penerimaan serta memberikan penilaian dan ulasan terhadap produk. Penjual juga memiliki kesempatan untuk memberikan tanggapan terhadap ulasan yang diberikan pembeli.

#### **7.2 Kesimpulan**

Berdasarkan hasil pengujian dengan pengelola Kerajinan Amai Setia dan Pokdarwis Nagari Koto Gadang sebagai mitra penelitian, kedua mitra menilai bahwa *prototype* GIS Nagari Koto Gadang sudah cukup baik dan memenuhi kriteria yang diharapkan. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa pengembangan *prototype* GIS Nagari Koto Gadang berbasis website telah berhasil. Pengembangan *prototype* ini menerapkan metode *waterfall*, dan pengujian dilakukan menggunakan pengukuran TKT serta *black box testing*. Penelitian ini mengumpulkan data objek

wisata utama di Nagari Koto Gadang, termasuk data spasial dan atribut, serta informasi terkait proses bisnis dalam transaksi kerajinan. *Prototype* ini memudahkan wisatawan untuk mendapatkan informasi kerajinan di Nagari Koto Gadang. Selain itu, penelitian ini juga mengembangkan *prototype* serupa yang berhubungan dengan desa wisata dan GIS, serta melakukan kajian penelitian tentang desa wisata. Pengembangan ini dilakukan dengan menambahkan fitur-fitur berdasarkan referensi dari *prototype* dan kajian terkait serta menyesuaikan objek penelitian.

*Prototype* GIS Nagari Koto Gadang berbasis *web* dikembangkan menggunakan Node.js dengan *framework* Express.js untuk bagian *backend*, yang berfungsi sebagai *server* dan penghubung ke *database* dan Next.js untuk bagian *frontend*. Data spasial dan non-spasial disimpan dalam *Database Management System* (DBMS) MySQL v8. Midtrans digunakan sebagai *payment gateway* untuk memfasilitasi pembayaran transaksi dalam *prototype*. Biteship digunakan untuk menyediakan layanan penghitungan ongkos kirim dan integrasi jasa pengiriman secara otomatis dalam proses pemesanan. *Google Maps* digunakan dalam *prototype* ini untuk mendukung implementasi fungsional GIS dan peta.

### 7.3 Saran

Meskipun hasil pengujian menunjukkan bahwa *prototype* GIS Nagari Koto Gadang berbasis *web* telah memenuhi kriteria yang diharapkan, masih terdapat potensi untuk dikembangkan dengan lebih baik lagi. Oleh karena itu, disarankan pengembangan *prototype* GIS Nagari Koto Gadang berbasis *web* lebih lanjut sebagai berikut:

1. Penambahan fitur penanganan *refund* dan *return* untuk mengatasi kesalahan pengiriman atau ketidaksesuaian produk.
2. Penambahan fitur diskusi atau komplain.
3. Fitur untuk mengelola transaksi offline atau yang langsung data ke toko.
4. Fitur pemesanan pre-order untuk stok barang yang sedang tidak tersedia.
5. Penambahan fitur dompet digital sehingga pengguna dapat melakukan transaksi menggunakan saldo yang sudah di-*top up* sebelumnya.

6. Penambahan fitur penyimpanan produk favorit (*wishlist*) agar pembeli dapat menyimpan kerajinan yang ingin dibeli nanti.

