

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

5.1. Kesimpulan

Berdasarkan pembahasan, pengujian dan hasil dari penelitian yang dilakukan, maka dapat di ambil kesimpulan bahwa:

1. *QR Code scanner* dapat terhubung ke aplikasi atau tidak dan apakah user bisa menghitung dan melihat total harga barang yang di beli. Untuk metode nya menggunakan model *prototype* yang di mana sangat memperhatikan kebutuhan customer agar lebih nyaman dan efisien dalam penggunaan nya dengan tidak meninggalkan kaidah serta landasan teknis pengembangan perangkat lunak. Dalam tahap perancangan *prototype* nya menggunakan beberapa alat yaitu QR Code scanner, kabel UART to USB 3.0, dan juga OTG dari hasil pengujian bahwa *protoype* berhasil terhubung ke aplikasi dan juga user dapat memprediksi total harga belanja mereka yang di mana pengujian aplikasi nya menggunakan metode *black box testing*.
2. *Customer* mengetahui total harga dengan cara melihat pada menu keranjang di aplikasi setelah *customer* memilik produk yang akan di beli. Selain *customer* dapat melihat total harga dari belanjaan, *customer* juga dapat melihat total produk yang telah di pilih untuk di beli. Pada pengujian aplikasi nya menggunakan metode *black box testing*. Yang dimana pada pengujian nya mendapat rating 100% pada kemudahan *customer* dalam melihat total harga.

5.2. Saran

Saran untuk pengembangan aplikasi dan prototype nya serta perbaikan pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Pada pengembangan aplikasi nya diharapkan menambahkan sistem *top up* saldo untuk *customer* untuk lebih memudahkan customer dalam penggunaan aplikasi nya. Untuk pengembangan *prototype* nya diharapkan akan di kembangkan dengan sistem *bluetooth* atau *wireless* untuk koneksi ke aplikasi nya.
2. Di perlukan penelitian lebih lanjut tentang aspek-aspek yang mempengaruhi kemudahan customer dalam penghematan waktu di kasir pada penelitian ini.

