

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* memiliki 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.

