

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI

5.1 Simpulan

Rancang bangun aplikasi Costurent dilakukan dengan metode *Software Development Life Cycle* dengan model *Modified Waterfall*. Model tersebut memiliki 6 tahapan. Tahapan pertama yaitu *Requirement Gathering & Analysis*. Pada tahapan ini kebutuhan *user* dikumpulkan dan dianalisis untuk kemudian disimpulkan menjadi *System Requirement Analysis*. Selain itu, kebutuhan *software* dan *hardware* untuk menunjang pengembangan aplikasi dirangkum menjadi *Development Requirement Analysis*. Tahapan kedua yaitu *Design* dimana *flowchart*, *use-case diagram*, dan *mockup* dirancang menggunakan Figma. Tahapan ketiga yaitu *Implementation* dimana desain aplikasi yang sudah dibuat dikembangkan menjadi unit-unit kode program yang bisa dijalankan. Tahapan keempat yaitu *Integration & Testing*. Unit-unit kode program yang sudah dibuat lalu diintegrasikan menjadi satu kesatuan aplikasi yang dapat diinstalasi dan dijalankan di Android. Tiga tahap pengujian aplikasi untuk memastikan aplikasi dapat bekerja dengan baik dan memiliki usability yang baik yaitu pertama dengan melakukan *black box testing* dengan teknik *test case*. Pengujian kedua adalah validasi media oleh dua ahli media. Pengujian ketiga dan terakhir adalah *user acceptance testing* dimana aplikasi diuji langsung oleh *end-user* yaitu peminat budaya *cosplay*. Tahapan kelima adalah *deployment* yaitu melakukan penyebaran aplikasi secara luas lewat internet. Tahapan keenam adalah *maintenance* yaitu perawatan dan perbaikan aplikasi secara berkala dari segi *front-end* dan *back-end*.

Berdasarkan hasil pengujian alpha, sebagian besar unit pada aplikasi berjalan dengan valid dan berfungsi. Dari hasil pengujian beta, aplikasi ini memperoleh penilaian “Cukup Layak” oleh dua ahli media. Pada tahap *user acceptance testing*, angket disebarikan secara daring ke pelaku usaha rental kostum dan peminat *cosplay* setengah dari 21 responden memberikan nilai “C” atau *Acceptable* berdasarkan metode *System Usability Scale*.

5.2 Implikasi

Hasil dari penelitian ini merupakan sebuah aplikasi *mobile* “Costurent” yang diperuntukan sebagai *platform* untuk aktivitas penyewaan kostum *cosplay*. Tahap pengujian yang dilakukan terhadap aplikasi Costurent menghasilkan nilai yang cukup layak sehingga aplikasi Costurent dapat digunakan untuk melakukan aktivitas pencarian dan transaksi penyewaan kostum *cosplay*.

5.3 Rekomendasi

Berdasarkan penelitian yang sudah dilakukan, terdapat beberapa rekomendasi yang ditemukan. Peneliti selanjutnya dapat menggunakan *plugin* pada Unity yang dapat membantu dalam membuat komponen *user interface* yang lebih intuitif dan komunikatif. Penelitian selanjutnya yang serupa dapat menggunakan *software* lain yang lebih teroptimisasi untuk mengembangkan aplikasi *mobile*.