

BAB V

KESIMPULAN

1.1 Kesimpulan

Berdasarkan pembahasan pada bab sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa :

1. Perancangan bisnis aplikasi Jakost menggunakan *business model canvas* dengan sembilan elemennya, yaitu : *Customer Segment, Value Proposition, Channels, Customer Relationships, Revenue Streams, Key Resource, Key Activities, Key Partner* dan *Cost Structure*.
2. Aplikasi Jakost dapat didownload di *play store*. Untuk menggunakan aplikasi Jakost, pengguna harus *log in* dan membuat akun terlebih dahulu. Setelah masuk pada halaman utama, pengguna dapat memilih *fitur* yang disediakan dalam aplikasi Jakost. Setelah pengguna melakukan pemesanan, data pengguna akan masuk ke admin dan admin akan segera menghubungi pengguna untuk melakukan transaksi.
3. Evaluasi aplikasi Jakost menggunakan metode TAM (*Technology Acceptance Model*) dengan empat konstruk, yaitu:
 - a. *Perceived usefulness* (kegunaan) : aplikasi Jakost dengan beberapa *fitur* didalamnya berguna untuk membantu anak kost dalam memenuhi kebutuhan sehari-seharinya, menyediakan peluang bisnis untuk pengguna dan menghemat waktu transaksi dibandingkan dengan penyedia jasa konvensional.
 - b. *Perceived ease of use* (kemudahan penggunaan) : aplikasi Jakost dapat diakses dan digunakan dengan mudah oleh pengguna. Aplikasi Jakost telah dipublish di *Play Store*.
 - c. *Attitude toward using technology* (sikap) : pengguna merasa terbantu dengan adanya aplikasi Jakost dan mau mendownload aplikasi Jakost.
 - d. *Behavioral intention touse* (minat) : pengguna bersedia menggunakan semua *fitur* yang ada pada aplikasi Jakost dan bersedia memperkenalkan aplikasi Jakost kepada orang lain.

4. Hasil evaluasi aplikasi Jakost, ditambahkan kolom iklan pada halaman utama dan *fitur* Pulkost (Pulsa), Prikost (Print) dan Gakost (Galon) untuk melengkapi kebutuhan anak kost. Namun, *fitur* tersebut baru sebatas tools dan belum dapat digunakan, karena membutuhkan waktu yang cukup lama dan biaya yang cukup besar dalam proses pengembangannya. Pada halaman akun, ditambahkan beberapa informasi pengguna sebagai pelengkap data pengguna. Ada beberapa kekurangan yang belum diperbaiki pada aplikasi Jakost, misalnya menambahkan google maps pada titik alamat, adanya informasi biaya saat transaksi dan chat penghubung antara pengguna dengan penyedia jasa. Perbaikan aplikasi Jakost secara menyeluruh membutuhkan waktu sekitar 1 hingga 2 bulan.
5. Rancang bangun aplikasi Jakost membutuhkan waktu sekitar 1 bulan mulai dari mendesain *user interface* hingga pembuatan aplikasi. Aplikasi Jakost dibuat dengan menggunakan *editor android studio* versi 3.2.1 dengan minimal sistem operasi aplikasi 15+ dari android *ice cream sandwich*. Emulator android menggunakan genymotion versi 3.0. Perangkat yang digunakan untuk testing genymotion yaitu aplikasi 26 (nougat). Icon yang digunakan dalam aplikasi Jakost didownload di www.flaticon.com.

1.2 Implikasi dan Rekomendasi

Hasil penelitian menunjukkan bahwa aplikasi Jakost berbasis *mobile application* harus melakukan pengembangan yang lebih luas agar dapat diterima di kalangan anak kost dan masyarakat luas. Keterbatasan penelitian ini dalam mengembangkan aplikasi Jakost, terletak pada kurangnya *financial*, waktu pengembangan yang cukup lama dan kesulitan mendapatkan mitra kerjasama. Implikasi dan rekomendasi penelitian dapat dilihat pada tabel; 1.5

TABEL 5.1
IMPLIKASI DAN REKOMENDASI PENELITIAN

No.	Aplikasi Jakost	Rencana Perbaikan	Waktu Perbaikan	Hasil Perbaikan
1.	Semua <i>fitur</i> belum dapat diakses.	Untuk dapat mengembangkan semua <i>fitur</i> agar dapat diakses membutuhkan waktu yang cukup lama. <i>Fitur service</i> (Sekost) merupakan <i>fitur</i>	Menyesuaikan pengembangan aplikasi sekitar 1 - 2 bulan	-

		utama dalam aplikasi Jakost yang diuji cobakan untuk melihat respon pengguna. Dalam tahap proses pengembangan, semua <i>fitur</i> akan diperbaiki dan dapat diakses oleh pengguna.		
2.	Belum adanya <i>fitur</i> yang menyediakan layanan pulsa, print dan galon.	Akan ditambahkan layanan pulsa, print dan galon. Namun, belum dapat diakses karena masih dalam berbentuk tools dan akan segera dikembangkan bersamaan dengan <i>fitur</i> Jekost, Jubakost, Laukost, Makost dan Sekosr.	3 - 7 hari untuk menambahkan toolsnya pada aplikasi Jakost dan membutuhkan waktu 1- 2 bulan untuk bisa diakses.	Telah ditambahkan tools Pulkost (Pulsa), Prikost (Print) dan Gakost (Galon) pada aplikasi Jakost. <i>Fitur</i> ini baru berupa tools dan belum dapat diakses.
3.	Tambahan kolom iklan sebagai peluang bisnis bagi aplikasi Jakost dan pengguna.	Akan ditambahkan kolom untuk iklan pada aplikasi Jakost.	3-7 hari	Telah ditambahkan kolom iklan pada aplikasi Jakost.
4.	Belum adanya aplikasi Jakost di <i>Play Store</i> .	Akan ditambahkan aplikasi Jakost kedalam <i>Play Store</i> .	3 – 7 hari	Aplikasi Jakost telah dipublish di <i>Play Store</i> pada tanggal 25 Juni 2019.
5.	Belum adanya rincian biaya dalam transaksi.	Akan ditambahkan rincian biaya setelah semua <i>fitur</i> dapat berjalan serta adanya kerjasama dengan beberapa pihak.	Menyeseuaikan pengembangan aplikasi sekitar 1 - 2 bulan	-
6.	Belum adanya penghubung antar pengguna dengan driver atau montir.	Setelah semua <i>fitur</i> dapat diakses, secara otomatis akan ada penghubung antar pengguna dengan driver atau montir yang dilengkapi dengan rincian biaya.	Menyeseuaikan pengembangan aplikasi sekitar 1 - 2 bulan	-
7.	Belum adanya informasi pengguna pada aplikasi Jakost.	Akan ditambahkan informasi pengguna pada aplikasi Jakost	3 - 7 hari	Telah ditambahkan informasi pengguna pada aplikasi Jakost
8.	Belum bekerjasama dengan Google Maps.	Akan ditambahkan titik alamat dengan Google Maps pada aplikasi Jakost	Menyeseuaikan pengembangan aplikasi sekitar 1 - 2 bulan	-