BAB V PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Hasil dari penelitian dan implementasi sistem yang sudah dilakukan, dengann begitu disimpulkan bahwa aplikasi sistem informasi marketplace camping yang dikembangkan berhasil membantu pengguna dalam melakukan pencarian lokasi *campsite*, melakukan reservasi, hingga menyewa perlengkapan *camping* dalam satu platform terintegrasi. Penerapan algoritma Decision Tree mampu memberikan rekomendasi lokasi yang sesuai dengan kebutuhan pengguna berdasarkan atribut harga, kapasitas, dan lokasi, sehingga hasil rekomendasi konsisten dengan logika pengambilan keputusan yang dirancang. Hasil pengujian pada sistem menggunakan metode Black Box menunjukkan bahwa seluruh fungsi aplikasi berjalan sesuai dengan kebutuhan, sedangkan pengujian usability menggunakan System Usability Scale (SUS) memperoleh 93.96226 yang termasuk dalam kategori "Best Imaginable". Hal ini membuktikan bahwa aplikasi yang dikembangkan tidak han<mark>ya berfungsi dengan baik,</mark> tetapi juga mudah digunakan oleh pengguna. Sistem ini juga dapat memberikan keuntungan bagi admin atau pengelola bisnis. Sebagai admin, sistem ini memudahkan dalam mengelola data alat kemah dan lokasi perkemahan secara teratur, sehingga lebih mudah memantau keadaan dan mempercepat proses pemeriksaan pesanan. Dari sisi bisnis, marketplace ini bisa menjadi sumber penghasilan dengan adanya biaya sewa, pengambilan komisi dari transaksi, serta layanan tambahan yang ditawarkan kepada pengguna.

5.2 Saran

Agar penelitian dan aplikasi yang dikembangkan dapat lebih optimal, maka terdapat beberapa saran yang dapat dipertimbangkan, yaitu:

 Penelitian selanjutnya dapat menambahkan lebih banyak parameter dalam rekomendasi lokasi, seperti akses transportasi, fasilitas, atau ulasan pengguna.

- 2. Dapat dikembangkan versi mobile apps (Android/iOS) agar lebih praktis digunakan oleh masyarakat.
- 3. Sistem dapat diintegrasikan dengan payment gateway dan fitur notifikasi real-time untuk mempermudah transaksi.
- 4. Perlu dilakukan uji coba dengan lebih banyak responden agar hasil usability testing lebih representatif.

