

## BAB VI.

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### 6.1. Kesimpulan

Kesimpulan yang dapat ditarik berkenaan dengan pembuatan aplikasi **BlogCommerce** adalah :

1. Saya selaku penulis sekaligus pengguna *internet* merasa lebih tertarik untuk menyalurkan hobi melalui BlogCommerce, karena *website* ini benar-benar bisa menulis artikel dan menjual produk dalam satu situs.
2. Para anggota BlogCommerce bisa mendapatkan informasi dari penulis, ikut berdiskusi dengan penulis maupun sesama anggota lain. Para anggota yang terdaftar sampai sekarang tetap aktif sebagai anggota BlogCommerce.
3. Secara simulasi, pembelian produk di BlogCommerce sudah cukup baik dengan adanya shopping cart.
4. Data penjualan yang *up-to-date* bagi pemasok belum terealisasi, karena hingga saat laopran ini dibuat belum ada pembeli yang benar-benar membeli produknya, walaupun sudah ada pemasok yang ikut berpartisipasi.
5. BlogCommerce sudah berhasil diperkenalkan kepada teman-teman penulis dan mendapat tanggapan yang positif melalui komentar-komentar pada artikel atau pun *chat board* yang diterima.

Beberapa hal lain yang dapat disimpulkan berkenaan dengan pelaksanaan tugas akhir ini, yaitu :

1. Untuk membuat program yang sebenarnya di dunia kerja tidak cukup dengan mengandalkan pelajaran yang di dapat di bangku kuliah. Referensi dari buku dan internet sangat membantu penulis menyelesaikan aplikasi ini.

2. AJAX (Asynchronous JavaScript and XML) adalah hal yang masih cukup baru dan layak untuk dipelajari sebagai salah satu modal penting dalam pengembangan website.

## 6.2. Saran

Setelah menjalankan tugas akhir ini, penulis memiliki saran-saran yang ditujukan baik kepada berbagai pihak, yaitu :

1. Untuk teman-teman mahasiswa, tingkatkanlah kerapihan gaya penulisan kode program dan peganglah satu kebiasaan penamaan variabel baik, karena secara tidak langsung dapat meningkatkan kualitas aplikasi yang dibuat.
2. Untuk pihak Bisnismedia, tidak memunculkan pesan *error* atau membuat *blank page* pada *browser* ketika ada *error* yang terjadi kadangkala menghambat para *developer* muda untuk belajar dari kesalahan. Sediakanlah pilihan berkenaan dengan pemunculan pesan *error* tersebut.