

BAB V

PENUTUP

5.1. Kesimpulan

Adapun kesimpulan yang bisa diambil dari hasil penelitian skripsi ini adalah:

1. Penelitian ini melakukan analisis menggunakan model regresi berganda untuk menentukan desain *web e-Business* guna pemenuhan kebutuhan dan harapan pengguna akhir yang akan diimplementasikan pada sebuah aplikasi *website* lawan tanding futsal MagendaFutsal.
2. Hasil analisis regresi berganda didapat 4 variabel yang mempengaruhi Critical Success Factor (CSF), dimana keempat variable tersebut adalah.
 - a. Variabel desain tampilan menggunakan font sans serif, warna di dominasi oleh warna putih dan biru, bahasa menggunakan bahasa Indonesia, halaman dengan paginasi, dengan hanya menggunakan gambar sederhana saja, navigator diletakan diatas kemudian tampilan halaman konsisten.
 - b. Variabel kemudahan sendiri dimplementasikan tentang navigasi bar langsung pada tujuan, content sesuai dengan

jenis web, dapat diakses melalui mobile dan web, menggunakan content bantuan, complain dan informasi.

- c. Variabel ketiga yaitu fungsi yang diimplementasikan adalah bagaimana website ini digunakan untuk kebutuhan sehari – hari.
- d. Variabel keempat yaitu security yang diimplementasikan adalah hanya menggunakan foto tim saja, nama profil tim, notifikasi lewat pesan akun profil dan data profil bisa diakses oleh lawan tanding futsal.

3. Dari hasil analisis regresi berganda diimplementasikan menjadi sebuah web e-Business yang berfungsi sebagai penyedia jasa/portal dalam mencari lawan tanding futsal.

5.2. Saran

Penelitian ini masih terdapat kekurangan dan keterbatasan, untuk lebih menyempurnakan penelitian ini maka dapat ditambahi dengan:

- 1. Variabel yang digunakan bisa lebih dari 5 variabel *Dependent* Y (Harapan) dan *Independent* X (Desain, Kemudahan, Keamanan dan Fungsi) ini saja.
- 2. Pemilihan tim away(penantang) bisa menggunakan auto system dengan metode (Sistem Pendukung Keputusan).