## BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

## 5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil dan pembahasan pada bab sebelumnya dapat disimpulkan sebagai berikut:

- 1. Sistem pemesanan kue dan camilan yang sebelumnya masih menggunakan cara manual, kini didesain menjadi lebih digital melalui pembuatan aplikasi berbasis *android*. Aplikasi ini memudahkan pengguna dalam pemesanan kue dan camilan, serta membuat proses administratif dan menejerial lebih efisien dan terstruktur. Penelitian menggunakan metode *rapid application development*, melibatkan pengumpulan data dari pemilik toko dan perancangan aplikasi terdiri dari UML (*usecase, Activity, class*) dan *wireframe*. Aplikasi ini dirancang menggunakan *Kotlin, Php*, dan *firebase* sebagai *database*.
- 2. Setelah melalui proses pembuatan serta revisi pada aplikasi pemesanan kue dan camilan, maka dilanjutkan dengan tahap pengujian pada aplikasi tersebut. Hasil dari ujicoba aplikasi menggunakan *blackbox* mendapatkan persentase sebesar 97% untuk *android* dan 100% pada pengujian *website*. Peneliti merancang aplikasi pemesanan kue dan camilan untuk menggantikan metode manual, bertujuan meningkatkan efektivitas dan efisiensi. Aplikasi ini diharapkan membuat sistem pemesanan dan pengelolaan data pesanan menjadi lebih terstruktur.

## 5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian pada perancangan aplikasi pemesanan kue dan camilan, peneliti sadar masih adanya beberapa kekurangan. Oleh karena itu, terdapat beberapa saran yang diberikan dalam pengembangan aplikasi pemesanan kue dan camilan berbasis *android* antara lain:

- 1. Tidak memiliki laporan bulanan pada aplikasi, diharapkan kedepannya didalam satu sistem dapat mencakup laporan bulanan ataupun laporan tahunan.
- 2. Sistem keamanan masih lemah, maka sangat penting dilakukan pembaruan sistem secara teratur. Diperlukan pemeliharaan rutin yang berkaitan dengan operasional sistem, perangkat lunak, dan komponen lainnya.
- 3. Penambahan metode pengujian agar meningkatkan kompleksitas pengujian, seperti *white box testing*, guna menganilisis bug pada program.