

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### 5.1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil dari perancangan dan pengujian terhadap aplikasi *MyCanteen* menggunakan metode *scrum*, maka dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Hasil *Sprint* memiliki kinerja yang cukup baik dalam perancangan *sprint* 1-3, terbukti dari selesainya *Total Hours Remaining* pada hari ke-5, konsistensi jumlah jam kerja setiap hari, progres yang baik dalam penyelesaian *item* pekerjaan, dan stabilnya rata-rata jam kerja per hari. Prediksi tanggal selesai (*Burndown*) dan tanggal selesai tugas (*Task Completion*) hampir sama, menunjukkan estimasi yang realistis dan pencapaian target. Jumlah jam tugas yang selesai meningkat, menunjukkan selesainya tugas-tugas tepat waktu.
2. Hasil pengujian pada aplikasi *MyCanteen* dengan menggunakan metode *BlackBox Testing* dengan 35 responden, terdiri dari 30 orang sebagai pengguna dan 5 orang sebagai admin, menunjukkan hasil yang sangat baik. Nilai persentase kelayakan aplikasi untuk *role* pengguna adalah 96% dengan total 29 responden berhasil namun 1 reponden dengan *smartphone vivo y51* gagal pada *task skenario* 1-14. Sementara untuk *role* admin memperoleh nilai presentase kelayakan sebesar 100%. Nilai ini kemudian diubah menjadi nilai kualitatif dengan skala *Likert* dan dinilai sangat baik

#### 5.2.Saran

Berdasarkan hasil analisis yang dilakukan, penelitian ini menyarankan beberapa hal untuk meningkatkan kualitas dan pengembangan penelitian selanjutnya sebagai berikut :

1. Pada penelitian selanjutnya dalam melakukan pengembangan aplikasi dengan menggunakan metode *scrum* diharapkan mampu mendapati hasil yang lebih optimal
2. Pada penelitian selanjutnya diharapkan menambah fitur-fitur baru sesuai kebutuhan pengguna yang bisa lebih mempermudah pemesanan menu.