

BAB V

PENUTUP

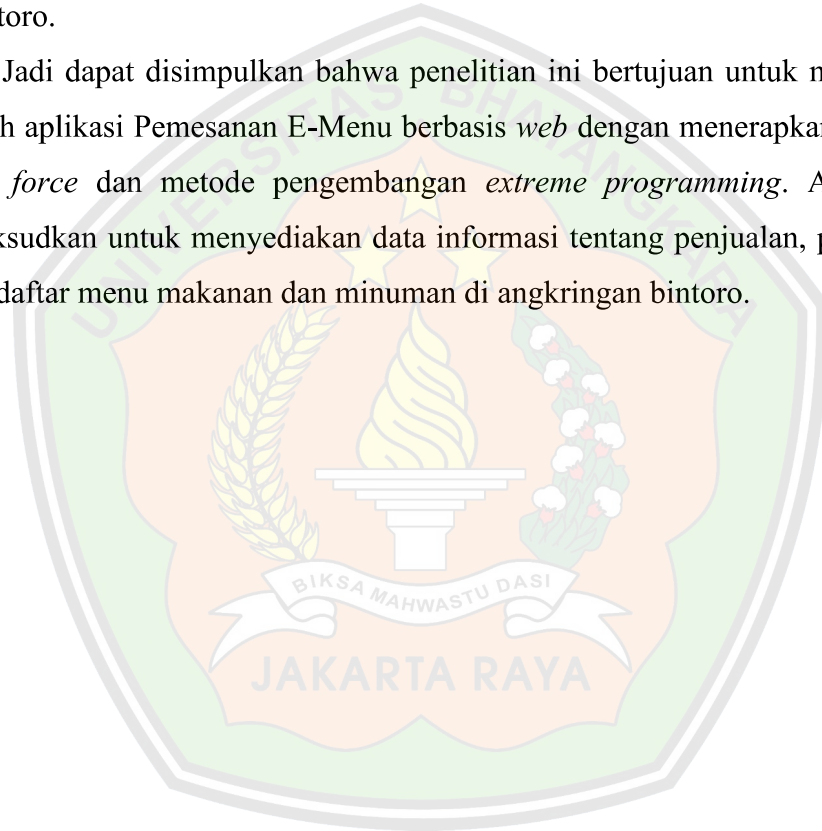
5.1 Kesimpulan

Penelitian ini bertujuan untuk membangun sebuah aplikasi Pemesanan E-Menu berbasis web dengan menerapkan algoritma brute force dan metode pengembangan extreme programming. Aplikasi ini dimaksudkan untuk menyediakan data informasi tentang penjualan, pemesanan, serta daftar menu makanan dan minuman di Angkringan Bintoro. Dalam hal-hal yang telah di sampaikan di atas, peneliti dapat menyimpulkan sebagai berikut ini:

1. menerapkan metode pengembangan yang terstruktur dan adaptif untuk memastikan pengembangan aplikasi berjalan dengan efisien. Yang dimana letak efisiennya terdapat pada menu *boking* sekarang atau untuk sistem pemesanannya dan daftar menu;
2. penyediaan data informasi penjualan, pemesanan, dan daftar menu: memastikan dapat memberikan informasi yang lengkap dan akurat kepada pelanggan tentang penjualan, status pemesanan, dan daftar menu yang tersedia;
3. tujuan utama dari implementasi aplikasi ini adalah untuk meningkatkan pengalaman pelanggan dengan memperjelas menu, mengurangi waktu tunggu, dan menyediakan akses yang lebih mudah untuk melakukan pemesanan;
4. dengan aplikasi ini, diharapkan waktu yang dibutuhkan untuk menerima pesanan dan mengelola data dapat dikurangi, sehingga meningkatkan efisiensi operasional angkringan bintoro;
5. aplikasi ini membantu pelanggan dalam memperjelas daftar menu yang tersedia bagi pelanggan, sehingga mengurangi kebingungan dan kesalahan dalam memesan;

6. salah satu manfaat utama dari aplikasi ini adalah mengurangi waktu tunggu pelanggan dengan mempercepat proses pemesanan dan pengolahan pesanan. Dan menciptakan pengalaman positif dengan menyediakan akses yang mudah, informasi yang lengkap, dan proses pemesanan yang cepat, diharapkan aplikasi ini dapat menciptakan pengalaman positif bagi pelanggan angkringan bintoro.

Jadi dapat disimpulkan bahwa penelitian ini bertujuan untuk membangun sebuah aplikasi Pemesanan E-Menu berbasis *web* dengan menerapkan algoritma *brute force* dan metode pengembangan *extreme programming*. Aplikasi ini dimaksudkan untuk menyediakan data informasi tentang penjualan, pemesanan, serta daftar menu makanan dan minuman di angkringan bintoro.



5.2 Saran

Algoritma *brute force* dapat diterapkan untuk sistem pemesanan e-menu pada angkringan bintoro. Algoritma ini dapat digunakan untuk menyelesaikan masalah pencarian menu dan pemesanan menu. Namun, algoritma *brute force* dapat menjadi sangat lambat untuk masalah yang memiliki banyak kemungkinan solusi. Oleh karena itu, algoritma *brute force* sebaiknya hanya digunakan untuk masalah yang tidak memiliki solusi yang lebih efisien. Adapun saran untuk penelitian ini adalah :

1. pertimbangkan Alternatif: Selain algoritma *brute force*, pertimbangkan juga alternatif-alternatif lain yang mungkin lebih efisien dalam menyelesaikan masalah pencarian dan pemesanan menu. Misalnya, teknik pencarian yang lebih canggih atau algoritma yang dioptimalkan untuk tugas tersebut;
2. optimalisasi Penggunaan: Jika algoritma *brute force* tetap diperlukan, pertimbangkan untuk mengoptimalkan implementasinya agar lebih efisien. Hal ini dapat dilakukan dengan memperkecil ruang pencarian atau menggunakan strategi pruning untuk mengurangi jumlah solusi yang dieksplorasi;
3. evaluasi Kembali: Lakukan evaluasi berkala terhadap penggunaan algoritma *brute force* dalam sistem pemesanan e-menu. Jika ditemukan alternatif yang lebih efisien atau jika kebutuhan sistem berubah, pertimbangkan untuk melakukan perubahan atau peningkatan pada algoritma yang digunakan.