BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Setelah melalui tahap perancangan, implementasi dan pengujian aplikasi pemesanan menu makanan pada restoran, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa:

1. Merancangan sistem yang dapat mengganti aktivitas pemesanan konvensional menjadi otomatis yang dimana saat waiters menerima pesanan, waiters cukup melayani konsumen dan menginput pesanan konsumen menggunakan sistem.
2. Merancangan sistem stok barang secara otomatisasi, yang dimana awalnya secara konvensional owner mengecek barang masuk dan keluar melalui buku pesanan konsumen, membuat owner kewalahan/menyita waktu karna mengecek perpesanan di tiap harinya, jika menggunakan sistem owner lebih mundah mengecek barang masuk dan keluar dengan cepat dan mudah.
3. Menggunakan sistem pemesanan akan membantu pegawai tenant untuk melihat urutan pemesan yang pertama dan akhir, yang dimana itu akan mengurangi kekeliruan saat mengirimkan pesanan konsumen.

5.2 Saran

Sistem Informasi pelayanan pujasera ini dapat dikembangkan untuk lebih baik, Adapun saran-saran terhadap pengembangan aplikasi ini untuk ke depan adalah sebagai berikut:

1. Sistem Informasi ini hanya mencangkup ruang lingkup Pelayanan, Pemesanan, Penjualan makanan pada *Tenant* (bag.dapur) dan Pembayaran.
2. Sistem ini hanya mengolah Proses pelayanan melalui *web* dengan bantuan *gadget* berupa *tablet* yang nantinya data pesanan dikirim ke *Tenant* (bag.dapur) dan bag.kasir.
3. Proses pembayaran dilakukan secara tunai, tidak membahas mengenai pembayaran secara debit, atau menggunakan kartu kredit.
4. Tidak membahas tentang Sistem Informasi Manajemen restoran.
5. Tidak membahas tentang keamanan (security) didalam aplikasi yang dibuat.

Adapun Kekurangan yang terdapat pada sistem informasi penjualan ini adalah sebagai berikut:

1. Tidak adanya *Security System* dari ancaman *hacker* atau orang yang tidak bertanggung jawab.
2. Sistem Berbasi *Web* local ini bisa dikembangkan menjadi Sistem Berbasis Android.
3. Sistem ini hanya terkoneksi melalui ip local yang menggunakan wifi untuk jaringannya, jika jaringannya mati sistem ini tetap hidup namun prosesnya tidak akan berfungsi.

DAFTAR PUSTAKA

Buku

[1] Mohamad Subhan, (2012). Analisa Perancangan Sistem: CV. Andi Offset, Yogyakarta.

[2] Kusrini Dan Koniyo Andri, (2007). Tuntutan Praktis Membangun Sistem Informasi Akuntansi dengan Visual Basic dan Microsoft SQL Server: CV. Andi Offset, Yogyakarta.

[3] Andri Kristanto, (2008). Perancangan Sistem Informasi dan Aplikasinya: Gava Media, Yogyrakarta.

[4] Sutabri Tata, (2012). Konsep Dasar Informasi: CV. Andi Offset, Yogyakarta.

[5] Oz Effy, (2009). *Management Information Systems,Sixth Edition*: *Cengage Learning, Boston.*

[6] Gasperz, Laksana, (2008). Manajemen Pemasaran : Graha Ilmu, Yogyakarta.

[7] Agus Mulyanto. (2009). Sistem Informasi Konsep dan Aplikasi: Pustaka Pelajar, Yogyakarta.

[8] Yakub, (2012). Pengantar Sistem Informasi : Graha Ilmu, Yogyakarta.

[9] Yogi Wicaksono (2008). Membangun Bisnis Online dg Mambo++ CD : PT. Elex Media Komputindo, Jakarta.

[10] Diar Puji Oktavian, (2010). Menjadi Programmer Jempolan Menggunakan PHP: MediaKom Yogyakarta.

[11] B. Raharjo, (2011). Belajar Cepat Membuat Database Menggunakan MySQL: Informatika Bandung, Bandung.

[12] Alexander F. K. Sibero, (2011). Kitab Suci Web Programing: MediaKom,, Yogyakarta.

[13] R. Ariona, (2013). Belajar HTML & CSS: Bandung.

[14] Fathansyah, (2012). Basis Data: Informatika, Bandung.

[15] *Pressman,Ph.D, Roger S*, (2010). Pendekatan Praktisi Rekayasa. Perangkat Lunak Edisi 7: Andi, Yogyakarta.

[16] Nugroho, Adi, (2010). Rekayasa Perangkat Lunak Menggunakan UML & Java: Andi Offset, Yogyakarta.

[17] Herlawati& Widodo, (2011). Menggunakan UML: Informatika, Bandung.

[18] Sugiyono. (2013). Metode Penelitian Pendidikan: Alfabeta, Bandung.

[19] Victor Haryanto. Edy, (2012). Jaringan Komputer 1th ed: Andi, Yogyakarta.

[20] Sugiyono, (2012). Metode Penelitian Bisnis. Alfabeta, Bandung.

[21] Agus Kristiyanto, (2010). Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dalam Pendidikan Jasmani dan Olahraga, UNS Press, Surakarta.

Website :

[1] Andi Mariadi, (8 Juni 2017) "Pengertian *Sublime Text Editor*" [*online*], 2016, *available* :

http://pemulabelajar.com/2016/03/pengertian-sublime-text-editor.html

[2] Mas Min, (8 Juni 2017) "Pengertian dan Definisi Program Menurut Pendapat Para Ahli Terlengkap" [*online*], 2017, *available* :

http://www.pelajaran.co.id/2017/19/pengertian-program-komputer-menurut-pendapat-para-ahli.html