

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

1. Perancangan aplikasi dimulai dengan membuat *data flow diagram*, *flowchart*, *database* dan rancangan antar muka.
2. Aplikasi pesan antar dibuat dengan menggunakan Bootstrap pada bagian *frontend* dan PHP pada bagian *backend*, sedangkan pada bagian *database* menggunakan MYSQL.
3. Aplikasi masih harus membuka *browser* yang terdapat pada *smartphone* untuk menjalankannya.
4. Admin memiliki kemampuan untuk meng *update* informasi makanan dan melihat siapa yang memesan makanan.
5. Pemesan memiliki kemampuan memesan makanan dan meng *update* identitas .

5.2 Saran

Berdasarkan kesimpulan diatas, penulis memiliki beberapa pertimbangan berupa saran kepada pihak Rumah makan Sambel Layah dalam mengoptimalkan aplikasi.

1. Aplikasi belum memiliki fitur apabila pemesan mengalami lupa password. Diharapkan peneliti selanjutnya dapat menambahkan fitur tersebut.

2. Aplikasi belum memiliki fitur lacak pesanan dimana pemesan dapat melihat makanan yang berhasil dipesan. Diharapkan peneliti selanjutnya dapat menambahkan fitur tersebut.
3. Aplikasi masih harus membuka *browser* yang terdapat pada *smartphone* untuk menjalankannya. Diharapkan peneliti selanjutnya dapat membuat aplikasi yang tidak perlu membuka *browser* ketika menjalankannya.
4. Perlu diadakannya perawatan sistem dimana dilakukan penghapusan data pesanan satu hari sekali untuk meminimalisir penumpukan data.
5. Dalam perancangan aplikasi pesan antar ini penulis menyadari masih ditemukan banyak kekurangan dari segi aplikasi dan penulisan, sehingga kritik dan saran sangat dibutuhkan. Selain itu penulis memiliki harapan aplikasi ini dapat bermanfaat bagi masyarakat.

Demikian kesimpulan dan saran yang dapat disampaikan penyusun. Penyusun sangat berharap aplikasi pesan antar ini dapat membantu proses pemesanan makanan pada Rumah Makan Sambel Layah. Berdasarkan pertimbangan diatas, penyusun juga berharap aplikasi pesan antar ini dapat diterapkan di Rumah Makan Sambel Layah.