

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1. Kesimpulan

Setelah diselesaikan penelitian pada aplikasi berbasis *web* sistem pemesanan makanan pada *e-commerce* menggunakan metode pengembangan agile dengan kerangka kerja *kanban* dan uji sistem *stress testing* dengan aplikasi WAPT. Peneliti memperoleh hasil sebagai berikut:

1. Pengembangan *website* dapat dilakukan dengan mudah dalam mengelola tugas serta alur kerja pengembangan secara fleksibel dan berdasarkan hasil pengujian yang dilakukan, performa *website* memiliki kinerja yang baik pada indikator penilaian dengan skenario yang telah ditentukan.
2. Penelitian ini berhasil meningkatkan kemudahan pelanggan dalam melakukan pemesanan makanan, dengan hanya mengakses *website* dimanapun kapanpun dengan melalui jaringan internet menghasilkan efisiensi waktu dalam melakukan pemesanan.
3. Membantu memudahkan proses manajemen data sirkulasi penjualan bagi owner atau admin menjadi lebih optimal, memberikan kelancaran, ketepatan serta efektif dalam pengelolaan. Meminimalisir terjadinya kesalahan pada informasi pemesanan dari pelanggan dalam melakukan pemesanan.

5.2. Saran

Dengan adanya keterbatasan penulis dalam melakukan penelitian ini, untuk memperluas penelitian dan pengembangan berdasarkan hasil diskusi serta kesimpulan diatas, maka penulis memberikan saran sebagai berikut:

1. Diharapkan sistem dapat dikembangkan kembali pada fitur bagian pembayaran pesanan dapat menggunakan *payment gateway* dan juga pembayaran melalui *e-wallet* dapat menggunakan *qris (quick response code indonesian standart)*.
2. Sistem pemesanan yang telah dibangun ini dapat dikembangkan lagi menjadi sebuah sistem aplikasi yang berbasis mobile (*android & apple*).