

BAB V

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan aplikasi E-Menu, maka dapat disimpulkan bahwa :

1. Inovasi dalam Layanan Pelayanan Kuliner:

Penelitian ini menyoroti pentingnya inovasi dalam layanan pelayanan kuliner. Dengan mengembangkan aplikasi E-menu, Anda memberikan solusi baru yang dapat mempermudah proses pemesanan makanan bagi pelanggan. Ini menunjukkan keberanian dalam mengadopsi teknologi terkini untuk meningkatkan pengalaman pelanggan di dunia kuliner.

2. Manfaat Aplikasi E-Menu:

Aplikasi E-menu memiliki manfaat yang signifikan dalam meningkatkan efisiensi pemesanan makanan di kantin. Pelanggan dapat dengan mudah mengakses dan memesan menu melalui aplikasi tanpa perlu antri atau berinteraksi langsung dengan petugas. Ini dapat mengurangi waktu tunggu dan menciptakan pengalaman yang lebih nyaman bagi pelanggan.

3. Kontribusi pada Kepuasan Pelanggan:

Dengan memberikan opsi pemesanan yang lebih mudah dan cepat, aplikasi E-menu memiliki potensi untuk meningkatkan kepuasan pelanggan. Pelanggan merasa dihargai dengan memberikan akses yang lebih nyaman, serta kemampuan untuk memilih menu sesuai dengan preferensi mereka.

4. Implementasi di Lokasi Tertentu (Rukan Permata Senayan):

Melakukan uji coba pada kantin Rukan Permata Senayan memberikan konteks yang spesifik dalam penelitian Anda. Ini menunjukkan bahwa implementasi aplikasi E-menu dilakukan dengan mengambil data dan pengalaman langsung dari lokasi tersebut, membuat hasil penelitian lebih relevan dengan situasi yang sesungguhnya.

5. Pentingnya Adaptasi Teknologi dalam Bisnis Kuliner:

Penelitian ini juga menggarisbawahi betapa pentingnya adaptasi teknologi dalam bisnis kuliner. Penerapan teknologi seperti aplikasi E-menu tidak hanya memberikan kemudahan bagi pelanggan, tetapi juga meningkatkan efisiensi dan mengikuti tren modern dalam industri kuliner.

6. Dorongan Inovasi di Dunia Restoran:

Melalui pengembangan aplikasi E-menu, Anda memberikan dorongan inovasi di dunia restoran dan kuliner. Restoran yang siap mengadopsi teknologi baru dapat meningkatkan daya saing mereka dan memberikan pengalaman yang lebih unik bagi pelanggan.

7. Potensi Pengembangan Lebih Lanjut:

Penelitian ini juga bisa menjadi dasar untuk pengembangan lebih lanjut. Misalnya, pengembangan fitur tambahan pada aplikasi, analisis data untuk mengevaluasi efektivitas, atau penerapan aplikasi serupa pada lokasi lain.



DAFTAR PUSTAKA

Sahaja Yahya, Agi Putra Kharisma, & Tri Afrianto. (2020). Pengembangan Aplikasi Manajemen Antrean Pesanan Menu Restoran dengan Memanfaatkan Teknologi Kode QR. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, 4, 949-958.

Gulo Vendy Blessing, Agung Triayudi, Agus Iskandar. (2023). Sistem Informasi Aplikasi Pemesanan Makanan Restoran Berbasis Web Menggunakan Metode Agile Development. *JURIKOM (Jurnal Riset Komputer)*, 10, 154-164.

Juliar Fauzia Audri, Tora Fahrudin, Nelsi Wisna. (2022). Aplikasi Layanan Restoran Cerdas Berbasis Web Untuk Rekomendasi Menu Dengan Teknik Clustering Data Mining (Studi Kasus Ahadiat Hotel, Bandung). *e-Proceeding of Applied Science*, 6, 746.

Neyfa Bella Chintya, Dony Tamara (2016). Perancangan Aplikasi E-Canteen berbasis Android dengan Menggunakan Metode Object Oriented Analysis & Design (OOAD). *Jurnal Penelitian Komunikasi dan Opini Publik*, Vol. 20, 1, 83-91.

Rachmat Imam Fauzy Muldani. (2022). Aplikasi Pemesanan Makanan dan Minuman berbasis Web menggunakan Model Prototipe (Studi Kasus Roti Bakar 88). *Jurnal IPSIKOM*, 10.

Hahiyah Islama, Muhammad Barja Sanjaya, S.T., M.T., O.C.A. , Ir. Ely Rosely, M.B.S. APLIKASI PEMESANAN MAKANAN DAN MINUMAN BERBASIS WEB MOBILE STUDI KASUS : COFFEE PUDAK BANDUNG BOOKING APPLICATION DRINKS AND FOOD BASED MOBILE WEB CASE STUDY : COFFEE PUDAK BANDUNG. (2018). *e-Proceeding of Applied Science : Vol.4, No.1*.

Setiawan Kholik, Fauzi Yusa Rahman, Indu Indah Purnomo. (2021). PERANCANGAN APLIKASI PEMESANAN MENU MAKANAN DAN MINUMAN PADA CAFE DENGAN BERBASIS WEB. *Technologia*, Vol 12, No. 4.

Pradinata Dicky Agung, Enny Itje Sela. (2020). PERANCANGAN APLIKASI E-MENU SEBAGAI MEDIA PEMESANAN MAKANAN DAN MINUMAN BERBASIS WEB (Studi Kasus: Kedai Susu 53 Yogyakarta). <http://eprints.uty.ac.id/id/eprint/4848>.

Darsiti, Darim Haerofifah. 2022 . Perancangan Aplikasi Pemesanan Makanan Berbasis Web (Studi Kasus : New Normal Eatery) . *JURNAL NUANSA INFORMATIKA Volume 16 Nomor 1*.

Emawati Nindi, Mohammad Nufan Nur Alif, & Kanta Pramuda. (2022). Menentukan Menu Makanan Favorit di Outlet Barbar Sampil Menggunakan Algoritma Naiver Bayes. *EJECTS : E-Journal Computer, Technology and Informations System, 02*.

Prastio Chrismanto Eka, Nur Ani. (2018). Aplikasi Self Service Menu Menggunakan Metode Scrum Berbasis Android. *Jurnal PETIR*, Vol 11, No 2.

Defrina Debbie, Dewi Putri Lestari. (2017). Aplikasi Pemesanan Makanan dan Minuman Online berbasis Mobile Browser pada Restoran Tiga Saudara. *Jurnal Ilmiah Informatika dan Komputer*, 03, Vol 22.

Anam Choirul, Siti Maesaroh, Yohakim. (2018). Sistem Pendukung Keputusan Pemilihan Makanan untuk Diet Menggunakan Algoritma Naïve Bayes Classifier. *Jurnal Sistem dan Teknologi Informasi Universitas AMIKOM Yogyakarta*. 1, 23-27

Ibnu Afian Raharjo, Nopi Ramsari, Zen Munawar. (2022). Sistem Pendukung Keputusan untuk Pemilihan Konsentrasi Peminatan menggunakan Metode Naïve Bayes (Studi Kasus Program Studi Teknik Informatika Universitas Nurtanio Bandung). *FIKI Jurnal Teknologi dan Komunikasi*. <http://jurnal.unnur.ac.id/index.php/jurnalfiki>.