

BAB V KESIMPULAN

5.1 Kesimpulan

Kesimpulan yang dapat diambil Prediksi Penjualan Pada Pabrik Kerupuk Cap Fatimah Menggunakan Metode *Least Square* adalah :

1. Sistem prediksi dibangun dengan bahasa pemrograman PHP, sistem yang dibangun menggunakan algoritma *Least Square* untuk mengetahui banyaknya penjualan pada masa mendatang dengan mempelajari data masa lampau. penelitian ini menggunakan data pada Pabrik Kerupuk Mentah cap Fatimah yang berada di Desa Maibit, Kecamatan Rengel. Setelah dilakukan pengujian, nilai yang didapatkan dari angket uji kelayakan dengan skala penilaian 1 sampai 4 adalah sebanyak 364 dari total 400 atau 91% dari *test engineering* menyatakan bahwa sistem Prediksi Penjualan Pada Pabrik Kerupuk Cap Fatimah Menggunakan Metode *Least Square* “Valid” (baik) dan bisa digunakan. Pengujian fungsionalitas menggunakan uji *Black Box* dengan penguji dari unsur Dosen Teknik Informatika, Praktisi dan Pengusaha didapatkan hasil berupa Sistem Prediksi Penjualan Pada Pabrik Kerupuk dinilai valid dan layak untuk digunakan.
2. Berdasarkan perancangan sistem forecasting menggunakan algoritma *Least Square* untuk prediksi jumlah penjualan kerupuk mentah, sistem ini dapat membantu pihak pabrik dalam memprediksi penjualan, sehingga hasil prediksi dapat dijadikan acuan untuk produksi kerupuk dalam bulan-bulan mendatang. Hasil yang diperoleh dalam memprediksi data pada Pabrik Kerupuk Mentah cap Fatimah yang berada di Desa Maibit, Kecamatan Rengel pada tahun 2021-2022 sebanyak 24 data bulan januari 2023 untuk kerupuk bunder mentah 171 kg, kerupuk rambak mentah 124 kg, bawang mentah 33 kg, puli mentah 18 kg dan opak mentah 25 kg dengan nilai MAPE sebesar 27% yang menunjukkan bahwa sistem forecasting dengan *Least Square* layak digunakan.

5.2 Saran

Berdasarkan penelitian diatas, dapat diberikan beberapa saran yaitu:

1. Sebagai pihak yang terkait, dalam hal ini adalah administrasi Pabrik Kerupuk Mentah cap Fatimah agar dapat menjadi bahan pertimbangan untuk keputusan berikutnya mengenai jumlah produksi kerupuk.
2. Tampilan yang sederhana sehingga perlu dikembangkan lebih jauh lagi, agar *user interface* lebih menarik lagi.



UNUGIRI