



### **Hak cipta dan penggunaan kembali:**

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

### **Copyright and reuse:**

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### 5.1 Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan dengan mengambil permasalahan dari PT. Kiat Ananda Solusindo mengenai masalah efisiensi waktu, penulis dapat membuat sebuah sistem untuk membantu meminimalisir ruang kosong dengan membuat simulasi agar lebih cepat dalam melakukan penempatan barang dalam suatu kontainer.

Setelah melakukan penelitian ini penulis dapat menyimpulkan bahwa:

1. Cara meminimalisir ruang kosong adalah dengan melakukan simulasi dengan menggunakan metode algoritma *LAFF* dan menempatkan barang dengan ukuran tertentu sesuai dengan ukuran maksimal dari kontainer hingga mengisi seluruh ruang dari kontainer.
2. Cara menentukan barangnya dengan memasukkan barang yang ukurannya besar terlebih dahulu sampai ke barang dengan ukuran paling kecil dalam satu kontainer.

#### 5.2 Saran

Berdasarkan penelitian diatas yang telah dilakukan peneliti merasa masi banyak kekurangan karena keterbatasan waktu dan pengetahuan dari

peneliti sehingga sistem ini masi dapat dikembangkan lebih jauh lagi dibanding dengan yang sekarang.

Setelah menganalisa dan mengimplementasikan sistem ini, didapatkan saran untuk pengembangan lebih lanjut mengenai aplikasi secara teknis, yaitu:

1. Program ini bisa mencetak hasil pola dalam bentuk dua dimensi, sehingga diharapkan bisa mencetak pola pallet dengan bentuk tiga dimensi atau berbagai bentuk lainnya.
2. Memperkirakan biaya dari sebelum menggunakan aplikasi dan sesudah menggunakan aplikasi.

UMMN