

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bab ini berisi kesimpulan dari keseluruhan penelitian yang telah dilakukan, serta saran dari penulis untuk kegiatan penelitian selanjutnya terkait dengan topik yang sedang dibahas.

5.1 Kesimpulan

Adapun kesimpulan pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Berdasarkan pada hasil penelitian, aplikasi presensi berbasis android yang dikembangkan menggunakan metode *prototyping* berhasil dibuat sesuai dengan kebutuhan pengguna dan setiap proses yang ada pada metode *prototyping* membantu penulis dan pengguna untuk membuat aplikasi sesuai dengan keinginan. Dengan penjelasan :

- Listen to Customer : penulis dan pengguna bisa saling berkomunikasi untuk menemukan rumusan aplikasi yang diinginkan
- Build Revize Mock-up : Aplikasi dibuat sesuai dengan keinginan pengguna
- Customer Test-drive Mock-Up : pengguna mencoba aplikasi yang telah dibuat

Jika ada kesalahan atau pengguna ingin menambahkan fitur maka kembali lagi pada proses listen to customer. Dengan metode ini penulis lebih mudah berkomunikasi dan membuat aplikasi menjadi sesuai dengan keinginan pengguna

2. Berdasarkan hasil pengujian pengguna hasil pada aspek Usefulness dan ease of use yang berisi pertanyaan tentang fungsi dan kemudahan dari aplikasi berada pada kategori sangat baik. Dengan rincian

- Perceived Usefulness memiliki presentase 86% yang berarti aplikasi presensi sangat berguna untuk melakukan proses presensi
- Perceived Ease of Use memiliki presentase 90% yang berarti aplikasi presensi mudah untuk digunakan oleh para guru

- Behavioral Intention Use memiliki presentase 90% yang berarti pengguna ada keinginan untuk terus menggunakan dan bisa dibagikan untuk sekolah lain
- Actual Use memiliki presentase 90% yang berarti aplikasi presensi dapat digunakan dan berfungsi sebagaimana mestinya yaitu untuk melakukan proses presensi
- Attitude Toward Using memiliki presentase 90% yang berarti para pengguna menyukai terhadap aplikasi presensi yang telah dibuat

dengan hasil keseluruhan pengujian pengguna, aplikasi Android yang dibuat menghasilkan rata-rata penilaian sebesar 89%. Maka dari itu aplikasi Android yang dibuat termasuk dalam kategori sangat baik dan layak membantu dalam proses presensi, dan berarti memiliki tanggapan yang positif dari pengguna.

5.2 Saran

Adapun beberapa saran untuk penelitian selanjutnya adalah sebagai berikut.

1. Aplikasi dapat dikembangkan dalam perangkat tipe lainnya seperti IOS ataupun windows *phone* sehingga aplikasi dapat digunakan dalam berbagai *platform*.
2. Aplikasi presensi dapat dikembangkan lagi dengan fitur presensi setiap mata pelajaran.
3. Pembuatan *Whatsapp Gateway* menggunakan *sender ID*. Ketika pesan masuk menampilkan nama instansi lembaga bukan nomor pribadi.

DAFTAR PUSTAKA

- ARTICLES.id, “Sejarah Perkembangan Media Sosial Periode Awal Hingga Kini” dalam <https://articles.id/sejarah-perkembangan-media-sosial-periode-awal-hingga-kini/>. Diakses pada 19 Januari 2019
- Bangropi, “Sejarah Android dan Versi Android yang Ada Sampai Saat Ini” dalam <https://bangropi.com/sejarah-android-dan-versi-android/>. Diakses pada 20 Januari 2019.
- Codepolitan, “Mengenal Apa itu Web API” dalam <https://www.codepolitan.com/mengenal-apa-itu-web-api-5a0c2855799c8>. Diakses pada 20 Januari 2019
- Cahyono, Budi. (2017). *Pengembangan Sistem Laporan Absensi Siswa Berbasis SMS Gateway untuk Pengawasan Orang Tua di SMKN 4 Klaten*. Yogyakarta: Skripsi.
- Fanani, Khoirul. (2012). *Sistem Informasi Rekap Absensi dan Monitoring Data Siswa Berbasis SMS Gateway*. Malang: Skripsi.
- Faris, S., Tri, L., & Rizkysari, M. (2017). Pencarian Rumah Makan Berbasis Android. *Jurnal SIMETRIS*, 309.
- Heri, K., & Deni, K. (2017). Sistem Informasi Absensi Siswa Berbasis Web Dengan SMS Gateway Pada Sekolah Menengah Kejuruan AI – Munir Bekasi. *Indonesian Journal on Networking and Security*, 17.
- Maulana, Sofyan (2015). *Trik kolaborasi VB.Net &SMS Gateway*. Yogyakarta: Afsa Solution.
- Pranajaya, & Hendra, W. (2017). PEMANFAATAN APLIKASI WHATSAPP (WA) DIKALANGAN PELAJAR. *Prosiding Seminar Nasional Penelitian dan PKMSosial, EkonomidanHumaniora*, 100.
- Putra, D. W., Nugroho, A. P., & Puspitarini, E. W. (2016). Game Edukasi Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran untuk Anak Usia Dini. *JIMP*.
- Saputra, Ivan. (2017). *Aplikasi Layanan Bengkel Mobil Berbasis Android di Kota Bandar Lampung*. Bandar Lampung: Skripsi.

- Setiawan, A. B. (2015). Perancangan Sistem Absensi Siswa Menggunakan Sidik Jari dan SMS Gateway Berbasis Cloud Computing. *Jurnal Ilmiah Universitas Advent Indonesia*, 1.
- Teviani, Diandra. (2016). *Fenomena Pengguna Whatsapp di Kalangan Mahasiswa Kota Bandung*. Bandung: Skripsi.
- Wardoyo, S., Wiryadinata, R., & Sagita, R. (2014). Sistem Presensi Berbasis Algoritma Eigenface Dengan Metode Principal Component Analysis. *SETRUM*, 61.