

## **BAB V**

### **KESIMPULAN**

#### **5.1 Kesimpulan**

Kesimpulan yang dapat diambil berdasarkan penelitian aplikasi Desa Bersinar berbasis android dengan menerapkan metode *Agile* yang terdiri dari 5 tahapan yaitu *Requirement, Design, Development, Testing, Deployment*. Pada tahapan *Requirement* dilakukan untuk mengidentifikasi kebutuhan yang diperlukan dalam pengembangan perangkat lunak. *Design* dilakukan dengan membuat UML meliputi ( *UseCase Diagram, Activity Diagram, Class Diagram, Sequence Diagram* ), *Wireframe*, dan perancangan Antarmuka Pengguna menggunakan aplikasi Figma. Pada tahapan *Development* mengimplementasikan *wireframe* yang sudah dirancang ke dalam Android Studio. Proyek ini terdiri dari dua iterasi, dimulai dari perancangan awal hingga revisi berdasarkan umpan balik oleh klien. Selanjutnya pada tahapan *testing* menggunakan pengujian *Black Box* untuk menguji nilai kualitas aplikasi apakah sistem yang dibuat dapat berjalan dengan baik atau tidak. Pada tahapan *Deployment* ini merupakan tahapan akhir dari metode *Agile* dimana penulis menyebarkan aplikasi yang sudah dibuat, penyebaran dilakukan dengan melakukan instalasi Aplikasi Desa Bersinar Kabupaten Banyumas ke peralatan *smartphone* relawan atau petugas.

Fitur yang terdapat pada aplikasi Desa Bersinar Banyumas pengujiannya dilakukan dengan menggunakan perangkat *smartphone* Redmi 8 dengan hasil pengujian *black box* 100% maka dapat dinyatakan bahwa interpretasi “baik”. Dan skor akhir *System Usability Scale* yang didapatkan dari hasil pengujian dari relawan Badan Narkotika Nasional Kab.Banyumas dengan jumlah 10 orang dan mendapatkan rata-rata nilai SUS yaitu 85,73.

## 5.2 Saran

Terdapat sedikit banyak kekurangan dari penelitian ini yang masih perlu dibenahi. Agar penelitian selanjutnya lebih bagus lagi, penulis merekomendasikan beberapa saran yaitu :

1. Aplikasi Desa Bersinar dapat dikembangkan di perangkat iPhone.
2. Aplikasi Desa Bersinar dapat dikembangkan tidak hanya di Kabupaten Banyumas tetapi dapat dikembangkan di daerah lainnya.