

BAB V

KESIMPULAN & SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

- 1) Penelitian ini menghasilkan aplikasi presensi berbasis Android untuk HMSE ITTP. Dikembangkan dengan metode *Extreme Programming*, melalui tahap *planning, design, coding, dan testing*.
- 2) Fitur-fitur aplikasi dirancang berdasarkan *user stories* telah divalidasi fungsionalitasnya menggunakan *Black Box Testing*
- 3) Aplikasi presensi kegiatan yang dirancang ini memudahkan pengurus dalam proses presensi kegiatan dan rekapitulasi presensi, serta diterima oleh calon pengguna. Hal ini dibuktikan dengan indeks penerimaan *User Acceptance Testing (UAT)* dengan skor 65,24%.

5.2 Saran

Untuk meningkatkan aplikasi presensi berbasis Android ini, beberapa saran dapat dipertimbangkan diantaranya:

- 1) Peningkatan fitur keamanan, seperti autentikasi dua faktor.
- 2) Integrasi dengan *platform* manajemen kegiatan atau kalender digital lainnya.
- 3) Pengembangan aplikasi untuk *platform iOS* akan memperluas jangkauan pengguna, mengakomodasi anggota HMSE yang menggunakan perangkat *iOS*.
- 4) Survei berkala dan evaluasi terhadap pengguna aplikasi penting untuk mendapatkan masukan dan saran perbaikan, sehingga pengembangan selanjutnya dapat lebih sesuai dengan kebutuhan dan ekspektasi pengguna.
- 5) Implementasi teknologi *AI* dan *machine learning* dapat membantu menganalisis pola kehadiran dan memberikan rekomendasi yang berguna

bagi pengurus HMSE, seperti pengingat otomatis untuk kegiatan yang sering terlupakan atau analisis prediktif kehadiran.

Dengan mengikuti saran-saran ini, aplikasi presensi berbasis Android dapat terus berkembang dan memberikan manfaat yang lebih besar bagi Himpunan Mahasiswa Software Engineering ITTP serta meningkatkan pengalaman pengguna.