

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **V.1 Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Dalam merancang dan membangun aplikasi *Rampcheck* dan Sistem *Reminder Service* Periodik berdasarkan jarak tempuh berbasis android menggunakan software kodular yang dilakukan beberapa tahap yaitu, Analisis Kebutuhan, *Design*, Pengkodean, Uji Coba dan Pemeliharaan. Pada tahap Analisis Kebutuhan bertujuan untuk mendapatkan data yang berguna dalam perancangan aplikasi. Tahap *Design* yaitu dimana peneliti membuat rancangan serta tampilan aplikasi yang sesuai dengan kegunaannya. Tahap pengkodean menggunakan software kodular yang berupa *blocks* koding yang bertujuan untuk membuat aplikasi tersebut berjalan sesuai dengan tujuan dari awal aplikasi ini dibuat. Tahap Uji coba yang digunakan dalam penelitian ini yaitu uji *black box testing*, yang bertujuan untuk memastikan pada setiap komponen yang ada pada sistem sudah berjalan dengan lancar dan sesuai, tahap ini mengambil contoh dari beberapa perangkat *smartphone*. Selanjutnya merupakan tahap pemeliharaan yaitu tahap yang bertujuan untuk memastikan aplikasi berjalan dengan lancar dan mengoreksi apabila aplikasi terdapat kesalahan.

Sistem *reminder* dibuat yaitu untuk mengingatkan kepada staff operasional mengenai jadwal *service* periodik kendaraan, selain itu aplikasi juga dapat berfungsi untuk menentukan waktu *service*. Penentuan *service* dibuat berdasarkan kilometer kendaraan dan interval *service*, yang kemudian dihitung untuk menentukan waktu *service* kendaraan tersebut.

2. Proses – proses kerja yang dilakukan dengan media aplikasi lebih unggul dibandingkan dengan media kertas, karena dengan menggunakan aplikasi proses tidak menggunakan kertas sama sekali sehingga lebih ramah lingkungan dan menghindari dari kerusakan data, penulisan tidak

jelas dan membutuhkan ruang arsip yang banyak. Proses menggunakan aplikasi pun lebih singkat dan efisien.

3. Perbandingan waktu yang diperoleh dari proses manual dan aplikasi menunjukkan bahwa proses – proses kerja yang dilakukan dengan menggunakan aplikasi lebih cepat, sehingga dapat mengurangi waktu pendistribusian data yang lama dan proses kerja yang berulang.

## **V.2 Saran**

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, terdapat beberapa saran yang dapat diberikan yaitu:

1. Tampilan desain halaman aplikasi pada saat ini masih sederhana, saran untuk penelitian selanjutnya agar dapat dimodifikasi supaya tampilan lebih menarik lagi dan ditambah dengan menu-menu tambahan.
2. Dari segi keamanan, aplikasi ini belum memiliki fitur enkripsi yang aman, hanya sebatas login dengan passwod saja, Keamanan aplikasi bisa diantisipasi dengan menggunakan password yang unik dan sulit ditebak. Saran kedepan agar diberi penambahan fitur keamanan aplikasi.
3. Diharapkan penelitian selanjutnya dapat mengembangkan sistem reminder bukan hanya berupa notifikasi, tetapi juga dapat berupa catatan pada kalender ataupun alarm.
4. Tampilan halaman perbaikan mekanik pada Rancang bangun Aplikasi Rampcheck dan Service Periodik hanya dapat mengupload foto belum dapat mengakses kamera secara langsung, diharapkan penelitian berikutnya dapat menambah *button* kamera untuk mendokumentasi hasil pekerjaan melalui kamera secara langsung.
5. Aplikasi dapat dikembangkan dan tidak tertuju pada suatu perusahaan, tetapi dapat digunakan untuk semua orang dan dapat di masukkan kedalam *playstore*.

## DAFTAR PUSTAKA

- Dirjend, perhubungan darat. (2017). 14.\_SK\_5637\_Tahun\_2017-PEDOMAN\_PELAKSANAAN\_INSOPEKSI\_KESELAMATAN\_LLAJ\_.pdf. Pedoman Pelaksanaan Inspeksi Keselamatan Lalu Lintas Dan Angkutan Jalan.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 22 Tahun 2009. Tentang Lalu Lintas dan Angkutan Jalan.
- Abdurahman, H., & Riswaya, A. R. (2014). Aplikasi Pinjaman Pembayaran Aplikasi Pinjaman Pembayaran Secara Kredit Pada Bank Yudha Bhakti STMIK Mardira Indonesia, Bandung. *Jurnal Computech & Bisnis*, 8(2), 61–69.
- Agustin, D. (2018). Sejarah Perkembangan Android. *ilmuti.org*
- Atikah, R., Prihatin, R. T., Hernayati, H., & Misbah, J. (2021). Pemanfaatan Google Classroom Sebagai Media. *Jurnal PETIK*, 7(1), 7–18.
- Bahar, Wibawa, B., & Situmorang, R. (2011). Rekayasa Perangkat Lunak Pendekatan Terstruktur dan Berorientasi Objek. Modul Pembelajaran, 340.
- Bina, D., Kompetensi, S., & Pelatihan, D. A. N. (2019). Melakukan Perawatan Karburator. 1–47.
- Hidayatullah, Tawakal, D. (2020). Aplikasi Inspeksi Keselamatan Lalu Lintas Bidang Angkutan Umum (Rampchek) Menggunakan Bahasa Pemograman PHP. *Lentera Dumai*, 11, 8–15.
- Abdurahman, H., & Riswaya, A. R. (2014). Aplikasi Pinjaman Pembayaran Aplikasi Pinjaman Pembayaran Secara Kredit Pada Bank Yudha Bhakti STMIK Mardira Indonesia, Bandung. *Jurnal Computech & Bisnis*, 8(2), 61–69.
- Agustin, D. (2018). *Sejarah Perkembangan Android*. *ilmuti.org*
- Atikah, R., Prihatin, R. T., Hernayati, H., & Misbah, J. (2021). Pemanfaatan Google Classroom Sebagai Media. *Jurnal PETIK*, 7(1), 7–18.

- Bina, D., Kompetensi, S., & Pelatihan, D. A. N. (2019). *Melakukan Perawatan Karburator*. 1–47.
- Made, I. G., Wibawa, S., Sukarsa, I. M., & W, A. A. K. A. C. (2015). Aplikasi Sistem Reminder Masa Kadaluaarsa Berbasis GIS dengan Platform Android. *Merpati*, 3(1), 31–39.
- Mubarak, A. (2019). Rancang Bangun Aplikasi Web Sekolah Menggunakan Uml (Unified Modeling Language) Dan Bahasa Pemrograman Php (Php Hypertext Preprocessor) Berorientasi Objek. *JIKO (Jurnal Informatika dan Komputer)*, 2(1), 19–25. <https://doi.org/10.33387/jiko.v2i1.1052>
- Rosaly, R., & Prasetyo, A. (2019). Pengertian Flowchart Beserta Fungsi dan Simbol-simbol Flowchart yang Paling Umum Digunakan. <https://www.nesabamedia.com>, 2, 2. <https://www.nesabamedia.com/pengertian-flowchart/>
- Sri, H. (2012). ( R & D ) Sebagai Salah Satu Model Penelitian Dalam. *Academia*, 37(1), 13.
- Sugiyono, D. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Tindakan*.
- Wahid, A. A. (2020). Analisis Metode Waterfall Untuk Pengembangan Sistem Informasi. *Jurnal Ilmu-ilmu Informatika dan Manajemen STMIK*, November, 1–5.
- Indrayani, N. K. P., Satwika, I. P., & Dharma, E. M. (2021). Rancang Bangun Aplikasi Android Untuk Pemeriksaan Kendaraan Bus Pada UPT. *Trans Sarbagita. Jutisi: Jurnal Ilmiah Teknik Informatika Dan Sistem Informasi*, 9(3), 141.
- Mubarak, A. (2019). Rancang Bangun Aplikasi Web Sekolah Menggunakan Uml (Unified Modeling Language) Dan Bahasa Pemrograman Php (Php Hypertext

Preprocessor) Berorientasi Objek. JIKO (Jurnal Informatika dan Komputer), 2(1), 19–25.

Rosaly, R., & Prasetyo, A. (2019). Pengertian Flowchart Beserta Fungsi dan Simbol-simbol Flowchart yang Paling Umum Digunakan.

Sri, H. (2012). ( R & D ) Sebagai Salah Satu Model Penelitian Dalam. Academia, 37(1), 13.

Sugiyono, D. (2013). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Tindakan.

Susanty, M. (2020). Rancang Bangun Aplikasi Mobile Pemeriksaan Kendaraan Operasional.2(3), 1–1.