



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

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, 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 & SARAN**

#### **5.1 Kesimpulan**

Pada penelitian ini telah dilakukan pembuatan sebuah aplikasi berbasis mobile pada Android. Dasar dari aplikasi ini merupakan sebuah *game* yang bernama Minumku. *Game* ini bertujuan untuk menjadi sebuah media yang membantu pengguna meningkatkan kesadaran konsumsi air dan membantu pengguna dalam menghitung jumlah minimum kebutuhan cairan dimana semua itu bertujuan untuk mencegah terjadinya dehidrasi. Penelitian ini juga telah melewati tahapan pengujian dimana pengujian tersebut menggunakan dua buah metode, yaitu *blackbox testing* dan UAT. Pada tahapan pengujian *blackbox testing*, tingkat kesuksesan yang didapatkan dari uji aplikasi *game* Minumku di dapat dari jumlah keberhasilan yaitu 99,6%, itu menyimpulkan bahwa aplikasi *game* Minumku hanya memiliki sedikit masalah pada bagian *bug* dan secara keseluruhan fungsi-fungsi yang terdapat dalam *game* Minumku berjalan dengan baik. Selanjutnya, hasil dari pengujian UAT secara keseluruhan dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Aplikasi *game* Minumku dapat menjadi sebuah aplikasi yang membantu pengguna untuk meningkatkan *awareness* atau kesadaran dalam hal konsumsi air minum. Dengan mengacu kepada Hasil Analisa dan Diskusi dan hasil analisa *testing* UAT aplikasi *game* Minumku layak menjadi sebuah media yang bertujuan membantu meningkatkan *awareness* pengguna dalam konsumsi air. Dengan adanya aplikasi ini, pengguna dapat lebih memperhatikan konsumsi air dalam kesehariannya.

2. Dengan mengacu pada hasil Analisa dan Diskusi, Aplikasi *game* Minumku layak menjadi sebuah aplikasi yang mempermudah dan membantu pengguna untuk mengetahui berapa jumlah minimal cairan yang dibutuhkan dalam satu hari berdasarkan faktor informasi pengguna yaitu Berat Badan, Tinggi Badan, Umur dan Faktor Aktivitas.

## 5.2 Saran

Setelah melakukan penelitian ini, adapun saran-saran yang dapat diberikan terkait penelitian ini, antara lain:

1. Pada penelitian ini, aplikasi dapat dikembangkan menjadi lebih *playful* dan lebih menarik agar dapat lebih menarik perhatian pengguna untuk membuka aplikasi ini, aplikasi juga dapat dikembangkan menjadi sebuah aplikasi *reminder* untuk konsumsi air dengan fitur yang lebih kompleks seperti *tracking* jadwal sehari-hari ataupun fitur *minigame*.
2. Penelitian ini dapat dikembangkan dengan menambah pengaruh jenis cairan selain air putih seperti kopi, susu, teh, dan sebagainya terhadap jumlah konsumsi cairan