



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

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, 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 DAN SARAN

#### 5.1. Kesimpulan

Pada penelitian ini dilakukan pembuatan aplikasi *mobile* Android dengan tema dehidrasi yang dapat di akses melalui *Play Store* dengan nama *Aquatter*. Perhitungan dehidrasi didasarkan atas tabel derajat dehidrasi dari *World Health Organization (WHO)*. Adapun penelitian ini telah dilakukan proses pengujian atau *testing* pada aplikasinya dengan menggunakan metode *black-box testing* dan juga UAT. Pada pengujian dengan metode *black-box*, tingkat kesuksesan uji mencapai 99%, sedangkan untuk hasil pengujian secara keseluruhan dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Aplikasi mempermudah untuk mengetahui berapa banyak cairan yang harus dikonsumsi masing-masing orang setiap harinya berdasarkan usia, jenis kelamin, tinggi badan, berat badan, dan aktifitas yang dilakukannya (rendah, sedang, berat).
2. Aplikasi membantu *user* dalam mengontrol jumlah konsumsi cairan harian sehingga penderita dehidrasi dapat dikurangi. Selain itu, fitur *reminder* pada aplikasi juga tidak memungkinkan *user* untuk lupa mengonsumsi cairan secara rutin.

3. Aplikasi membantu *user* untuk mengetahui tingkatan dehidrasi yang diderita, baik itu tanpa dehidrasi/ dehidrasi ringan, dehidrasi sedang, ataupun dehidrasi berat.

## 5.2. Saran

Berdasarkan penelitian yang telah dilaksanakan, berikut adalah saran-saran yang diberikan terkait dengan penelitian:

1. Penelitian dapat dikembangkan dengan menambahkan pengaruh jenis air yang dikonsumsi (selain dari air putih) terhadap jumlah konsumsi air harian.
2. Penelitian dapat ditambahkan detail faktor aktifitas yang dilakukan oleh *user* terhadap jumlah kebutuhan air harian.

UMMN