

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### 5.1. Kesimpulan

Penelitian ini dilakukan dengan pembuatan aplikasi berbasis *mobile* bernama *Water* dimana aplikasi ini dirancang untuk membantu memenuhi kebutuhan cairan tubuh yang hilang setiap harinya agar terhindar dari dehidrasi. Dalam penelitian ini telah dilakukan beberapa proses pengujian, yaitu pengujian dengan metode *black-box testing* dan juga *User Acceptance Testing* (UAT) dimana hasil yang didapat dari pengujian ini mendapat respon positif. Berdasarkan hasil pengujian tersebut dapat disimpulkan sebagai berikut.

1. Aplikasi dapat membantu mengetahui berapa jumlah cairan tubuh harian yang harus dikonsumsi setiap harinya berdasarkan jenis kelamin, usia, berat badan, tinggi badan, dan faktor aktivitasnya yang rendah, sedang, atau berat.
2. Aplikasi ini dapat membantu mengetahui berapa jumlah cairan tubuh yang hilang dan masih harus dipenuhi berdasarkan perhitungan dari jumlah konsumsi cairan tubuh per hari.
3. Aplikasi ini dapat membantu mengetahui tingkat dehidrasi tubuh berdasarkan jumlah cairan dalam tubuh.
4. Aplikasi ini dapat membantu merekomendasi buah yang harus dikonsumsi tubuh agar terhindar dari dehidrasi.

## 5.2. Saran

Dengan selesainya penelitian ini, berikut beberapa saran yang dapat diberikan.

1. Diharapkan adanya perkembangan baru yang berkaitan dengan rekomendasi makanan/minuman yang lebih bervariasi seperti teh, kopi, susu, dan lainnya dalam memenuhi kebutuhan cairan tubuh harian agar terhindar dari dehidrasi.
2. Diharapkan adanya penambahan fitur-fitur baru yang mendukung dalam aplikasi agar dapat memberi kesan baru menjadi lebih *fresh* seperti adanya penjelasan lebih lengkap mengenai kegiatan apa saja yang termasuk ke dalam aktivitas *lightly/moderate/heavy* yang dipilih oleh *user*, artikel-artikel seputar dehidrasi, fitur *chatting*, dan lainnya yang dapat memberi *experience* lebih saat *user* menggunakan aplikasi.