

## BAB V

### PENUTUP

#### 5.1 Kesimpulan

Berdasarkan uraian yang telah dijelaskan oleh penulis pada bab-bab sebelumnya dalam pembuatan aplikasi media informasi pengolahan sampah, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut :

1. Untuk membuat aplikasi berbasis android diperlukan tahapan-tahapan secara berurutan, mulai dari perancangan sitem, perancangan interface , implementasi sistem sampai tahap pengujian. Perancangan sistem pada aplikasi ini menggunakan UML (*Unified Modelling Language*) yang meliputi *Activity Diagram*, *Use Case Diagram*, *Class Diagram*, dan *Sequence Diagram*. Sementara itu tahapan pengujian atau testing menggunakan metode Black Box Testing dan White Box Testing.
2. Pembuatan aplikasi berbasis android semakin mudah digunakan karena dapat diakses kapanpun dan dimanapun user berada baik secara online maupun offline.
3. Content yang ada dalam aplikasi ini dapat membantu masyarakat dalam mengembangkan kerajinan dari bahan dasar sampah.

## 5.2 Saran

Pada penulisan skripsi ini tentu banyak kekurangan yang mungkin nanti dapat disempurnakan oleh penelitian berikutnya. Untuk lebih menyempurnakan penulisan maupun program aplikasi ini, penulis memberikan beberapa saran berikut :

1. Jumlah kerajinan masih terbatas, diharapkan ada penambahan konten karena masih banyak jenis kerajinan yang bisa dibuat.
2. Penambahan fitur suara penjelasan tutorial dapat membantu user dalam memahami isi konten.
3. Penambahan lokasi tempat pembuangan akhir (TPA) sampah diluar pulau jawa agar dapat lebih bermanfaat bagi masyarakat yang tinggal diluar pulau jawa