

BAB V PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Adapun kesimpulan dari penelitian yang telah dilakukan oleh penulis tentang “Pengaplikasian *Smart-Home* System Pada Bangunan Rumah Tinggal (Studi Kasus: Proyek Rumah Tinggal Milik Songgo Omah Arsitektur)” maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut.

1. Selama 30 hari pengujian, total energi yang terpakai adalah 20,811 kWh dengan total biaya yang dikeluarkan sebesar Rp 30,071,895. Ini menunjukkan bahwa pemantauan penggunaan energi sangat penting untuk mengelola pengeluaran listrik secara efektif.
2. Pengaplikasian *smart-home system* pada bangunan rumah tinggal, khususnya pada proyek rumah tinggal milik Songgo Omah Arsitektur, melibatkan pengembangan perangkat keras (*prototype*) dan perangkat lunak sebagai representasi pemanfaatan pada lingkungan riil. Pengujian dilakukan pada perangkat lunak melalui pendekatan kuesioner kepada 53 responden warga perumahan Songgo Omah, yang menghasilkan nilai presentase verifikasi sebesar 94,87%. Hal ini menunjukkan bahwa verifikasi dari perancangan website *Smart-home* pada rumah hunian Songgo Omah diterima dengan sangat baik, diindikasikan oleh tingkat persetujuan yang tinggi (sangat setuju).
3. Proses pembuatan aplikasi *smart-home* melalui beberapa tahapan, diantaranya analisis, desain, implementasi, verifikasi (kuisisioner), *maintenance* dan distribusi.

5.2 Saran

Dalam penelitian “Pengaplikasian *Smart-Home* System Pada Bangunan Rumah Tinggal (Studi Kasus: Proyek Rumah Tinggal Milik Songgo Omah Arsitektur)” yang telah dilakukan oleh penulis tidak lepas dari kekurangan dan

kesalahan. Maka dari itu penulis memberikan saran pada penelitian selanjutnya sebagai berikut:

1. Melakukan analisis lebih mendalam dengan menyesuaikan keadaan dari pengguna dengan spesifik, sebab proses analisis menjadi hal/tolak ukur utama dalam merancang system yang dibutuhkan.
2. Pengembangan website menjadi aplikasi android / IOS sehingga mudah dijangkau dan fleksibel.
3. Menambahkan fitur-fitur pengembangan lain seperti *smart-door lock*, *smart-air conditioner* dan lainya yang terkait dengan keamanan dan kenyamanan pengguna.

