

## BAB V

### PENUTUP

#### 5.1 Kesimpulan

Dari uraian dan penjelasan serta pembahasan keseluruhan pada bab-bab sebelumnya dan dalam mengakhiri pembahasan aplikasi “Pengingat Donor Darah Berbasis Android”, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut :

1. Untuk merancang dan membuat sebuah aplikasi berbasis android diperlukan tahapan, dimulai dari perancangan sistem, perancangan basis data, dan perancangan tampilan. Perancangan sistem pada aplikasi “Pengingat Donor Darah Berbasis Android” menggunakan diagram UML (*Unified Modelling Language*) yang meliputi *Use Case Diagram*, *Activity Diagram*, *Sequence Diagram*, dan *Class Diagram*.
2. Telah dirancang dan dibuat aplikasi “Pengingat Donor Darah Berbasis Android” yang berisi informasi catatan agenda donor darah pengguna seperti tanggal dan tempat donor darah serta fitur notifikasi pengingat waktu donor darah berikutnya.
3. Aplikasi “Pengingat Donor Darah Berbasis Android” juga dilengkapi dengan informasi alamat dengan koordinat GPS dan nomor telepon kantor cabang PMI seluruh provinsi di Indonesia.

## 5.2 Saran

Pada penulisan skripsi ini tentu masih ada kekurangan yang mungkin dapat disempurnakan lagi pada pengembangan aplikasi selanjutnya, terdapat beberapa saran yang dapat dipergunakan diantaranya :

1. Penambahan tabel yang berisi biodata lengkap pendonor.
2. Penambahan kolom catatan pada data agenda sebagai wadah keterangan jika ada sesuatu yang ingin dituliskan dalam agenda.
3. Penulisan kode program dapat dilakukan dengan bahasa pemrograman lain agar bisa berjalan di sistem operasi ponsel lainnya, seperti : Windows Phone, Blackberry, IOS maupun sistem operasi ponsel lainnya di masa yang akan datang.

Penyusun berharap aplikasi yang telah dibuat ini dapat meningkatkan minat masyarakat untuk rutin berdonor darah mengingat banyak sekali manfaat yang bisa kita dapatkan untuk diri sendiri dan orang lain yang membutuhkan bantuan donor darah dari kita.