

BAB VI PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengujian yang dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penelitian “Pembangunan Aplikasi Perawatan Hewan Peliharaan “Inuneko Care” Berbasis Android” telah berhasil mencapai tujuan penelitian. Aplikasi Inuneko Care telah mencapai tujuan penelitian yaitu memudahkan perawatan hewan peliharaan di rumah dengan menggunakan aplikasi berbasis Android yang dibangun dengan *framework* Flutter, dibuktikan dengan aplikasi mendapatkan hasil *excellent* pada *benchmark* UEQ-S *data analysis tool*. Hasil *excellent* dari kualitas hedonis dan pragmatis dalam UEQ-S menjadi indikasi bahwa aplikasi dapat mempermudah pemilik hewan peliharaan dengan fitur yang disediakan aplikasi, dimana kualitas pragmatis mendapatkan nilai rata-rata 2,38 dari maksimal 2,5 dan didukung dengan pertanyaan pertama, kedua, dan keempat yang menanyakan hal terkait mempermudah perawatan hewan peliharaan menggunakan aplikasi Inuneko Care mendapatkan skor yang didominasi oleh nilai tujuh. Aplikasi Inuneko Care telah berhasil mencapai tujuan penelitian yaitu menilai apakah fungsionalitas dalam aplikasi berfungsi dengan baik disemua fitur yang dibuktikan dengan hasil handal pada setiap fungsi dalam *blackbox testing*.

B. Saran

Berdasarkan hasil dari perancangan dan pengujian perangkat lunak aplikasi Inuneko Care, dapat diberikan beberapa saran untuk pengembangan lebih lanjut yaitu sebagai berikut.

1. Menambahkan *package* Flutter Showcase untuk memberikan tutorial kepada pengguna dalam penggunaan fitur dalam aplikasi.
2. Mengembangkan *role admin* yang bertugas sebagai pengamat dan memiliki hak untuk melakukan verifikasi terhadap *role vet*, *role pet shop*, produk yang ditambahkan ke dalam aplikasi, dan layanan yang dibuat oleh *vet*.
3. Menambahkan fitur yang dapat diakses oleh *role vet*
4. Menambahkan fitur mengirimkan foto atau video ketika pengguna menggunakan fitur *live chat*.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] S. Ayu Izzabillah and Mufidah, “Implementasi Desain Biofilik Terhadap Interior Fasilitas Pelayanan Hewan Peliharaan Kucing dan Anjing di Surabaya,” vol. 2, no. 1, 2024.
- [2] M. Natasya et al., “Prevalensi Kecacangan pada Anjing dan Kucing di Klinik Smilevet Kelapa Gading Periode,” *Acta Vet Indones*, vol. 9, no. 3, pp. 215–222, 2021, [Online]. Available: <http://www.journal.ipb.ac.id/indeks.php/actavetindones>
- [3] W. Susanto, M. V. Gandha, M. J. Arsitektur, S. Pengajar, and J. Arsitektur, “Pusat Edukasi Tentang Hewan Peliharaan di Kelapa Gading,” vol. 11, no. 1.
- [4] W. R. Kan, H. D. Waluyanto, and A. T. Wahyudi, “Perancangan Buku Ilustrasi Mengenai Penyakit Umum Anjing dan Kucing Serta Perawatannya.”
- [5] Frika Deviana and Yudo Devianto, “Aplikasi Layanan Perawatan Kesehatan dan Penjualan Perlengkapan Hewan Peliharaan Berbasis Web (Studi Kasus : Omen Pet Shop),” *JUKOMIKA - (Jurnal Ilmu Komputer dan Informatika)*, vol. 2, no. 4, 2019.
- [6] Evan Tanuwijaya, “Rancang Bangun Aplikasi Penitipan Hewan Peliharaan Berbasis Android,” *Jurnal Teknik Informatika dan Sistem Informasi*, vol. 4, 2018.
- [7] S. Syafitri and S. Suendri, “Pet Care Information System at Darussalam Pet Shop Based on Android,” *Sinkron*, vol. 8, no. 2, pp. 798–804, Apr. 2023, doi: 10.33395/sinkron.v8i2.12230.
- [8] D. Priyantoko, D. Wahyudi, F. Kurniawan, J. C. Mestika, W. M. Sidik, and N. Ratama, “Aplikasi Penitipan Hewan Berbasis Desktop Menggunakan Metode OOAD (Studi Kasus: Erni Pet Shop).” [Online]. Available: <https://jurnalmahasiswa.com/index.php/jurikum>

- [9] H. Muhammad, Z. Raihan Muhammar, L. Dinda, and S. Dwi, "Implementasi Aplikasi Mobile (Pet Shop)," *INGJ: Informatics Next Generation Journal*, vol. 99, pp. 142–151, 2024.
- [10] Jainuri, Nurasiah, and Yulita Hermilasari, "Perancangan dan Pembuatan Aplikasi Mobile Point of Sale pada Outlet Makaroni Judes Berbasis Android," *JURNAL IPSIKOM*, vol. 9, 2021.
- [11] N. Sofi and R. Dharmawan, "Perancangan Aplikasi Bengkel CSM Berbasis Android Menggunakan Framework Flutter (Bahasa Dart)," *JTS*, vol. 1, no. 2.
- [12] J. Maylia Suhendro, M. Sudarma, and D. Care Khrisne, "Rancang Bangun Aplikasi Seluler Penyedia Jasa Perawatan dan Kecantikan Menggunakan Framework Flutter," *Jurnal SPEKTRUM*, vol. 8, no. 2, 2021.
- [13] Desma Aipina and Harry Witriyono, "Pemanfaatan Framework Laravel dan Framework Bootstrap pada Pembangunan Aplikasi Penjualan Hijab Berbasis Web," *Jurnal Media Infotama*, vol. 18, no. 1, p. 2022.
- [14] Y. Fatman, N. Khoirun Nafisah, and P. Bendoro Jembar Pambudi, "Implementasi Payment Gateway dengan Menggunakan Midtrans pada Website UMKM Geberco," *Jurnal KomtekInfo*, pp. 64–72, Jun. 2023, doi: 10.35134/komtekinfo.v10i2.364.
- [15] A. Prasta and Z. Halim, "KLIK: Kajian Ilmiah Informatika dan Komputer Rancang Bangun Sistem Informasi Pengelolaan Data Pegawai Menggunakan Geolocation Berbasis Website," *Media Online*, vol. 4, no. 3, pp. 1819–1828, 2023, doi: 10.30865/klik.v4i3.1535.
- [16] sensolus.com, "4 Geolocation Technologies Compared." Accessed: Jun. 28, 2024. [Online]. Available: <https://www.sensolus.com/four-geolocation-technologies-compared-how-can-they-improve-your-operational-efficiency/>
- [17] N. Azizah and D. Mahendra, "Geolocation dengan Metode Dijkstra untuk Menentukan Jalur Terpendek Lokasi Peribadatan," *Jurnal Sistem Informasi Bisnis*, vol. 7, no. 2, p. 96, Nov. 2017, doi: 10.21456/vol7iss2pp96-103.
- [18] Pusher Ltd., "Pusher Channels Docs." Accessed: Jun. 28, 2024. [Online]. Available: <https://pusher.com/docs/channels/>

- [19] E. Mardiani and F. A. Ramadhan, “Rancang Bangun Perangkat Lunak Penjualan Dengan Menggunakan Metode Waterfall,” *Digital Transformation Technology*, vol. 3, no. 2, pp. 662–668, Nov. 2023, doi: 10.47709/digitech.v3i2.3224.
- [20] M. K. Riyadi et al., “Perancangan Aplikasi Sistem Manajemen Kehadiran Karyawan PT Jobubu Jarum Minahasa Berbasis Web Metode Waterfall”, [Online]. Available: <https://jurnalmahasiswa.com/index.php/biikma>

