

BAB VI

PENUTUP

6.1 Kesimpulan

Setelah seluruh sistem ini dibangun melalui tahap pengujian atau testing maka dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Dengan dibangunnya aplikasi Peduli Sampah ini, masyarakat dapat dengan mudah melakukan pelaporan kepada dinas DLHK terkait penemuan lokasi tempat sampah liar. Dengan begitu dinas terkait dapat dengan cepat menemukan dan melakukan pembersihan pada lokasi tersebut.
2. Lokasi tempat sampah resmi dapat terdata dengan baik sehingga masyarakat dapat memperoleh informasi pasti mengenai lokasi tempat sampah yang seharusnya digunakan.
3. Peran ketiga pengguna sistem, yakni pengguna aplikasi peduli sampah, admin dan petugas lapangan sangat menentukan keberhasilan penggunaan sistem ini.
4. Aplikasi ini mengandalkan kepedulian masyarakat untuk dapat berfungsi seperti tujuan pembuatannya. Oleh sebab itu, semakin peduli masyarakat terhadap lingkungannya maka semakin baik pula dampak yang akan diperoleh.

6.2 Saran

Oleh karena keterbatasan kemampuan dan waktu dalam pembangunan sistem ini maka setelah melewati tahap pengujian atau testing maka dapat disarankan beberapa hal berikut ini:

1. Aplikasi peduli sampah ini dibangun dengan tujuan untuk membantu pemerintah dalam mengatasi permasalahan sampah yang tengah dialami oleh Kota Kupang sekaligus membangun kesadaran masyarakat untuk lebih peduli terhadap lingkungan sekitar oleh sebab itu disarankan untuk menambah menu-menu lainnya seperti tutorial pengelolaan sampah, serta menu diskusi dalam bentuk chat untuk berbagi ide pengelolaan sampah.
2. Aplikasi ini dapat bermanfaat dengan baik apabila masyarakat dan dinas terkait saling bekerja sama dengan satu tujuan yakni mengatasi permasalahan sampah yang tengah dialami oleh Kota Kupang.
3. Penambahan fitur tindaklanjut laporan masyarakat secara langsung kepada petugas dapat dilakukan secara real time tanpa bantuan admin dapat menjadi pertimbangan untuk pengembang yang ingin mengembangkan aplikasi ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Apache Software Foundation, <https://cordova.apache.org/>.2015, diakses tanggal 1 Oktober 2017.
- Google Inc, <https://developer.android.com/studio/intro/index.html>, “Android Studio” diakses tanggal 16 Agustus 2017.
- Hardiansah, dkk. 2017. *Rancangan Aplikasi Layanan Pengaduan Masyarakat Dengan Metode Extreme Programming (Studi Kasus : Kabupaten Ngawi)*. Yogyakarta : SemnasTeknomedia.
- Json Developer. <http://www.json.org/>. “Pengenalan JSON”, diakses tanggal 16 Agustus 2017.
- Nugroho, Adi. 2010. *Rekayasa Perangkat Lunak Berbasis Objek dengan Metode USDP*. Penerbit Andi : Yogyakarta.
- Nugroho, Bunafit. 2013. *Dasar Pemograman Web PHP – MySQL dengan Dreamweaver*. Yogyakarta : Gava Media.
- Pressman, R.S. 2005. *Rekayasa Perangkat Lunak Buku I*. Penerbit Andi : Yogyakarta.
- Republik Indonesia. 2008. *Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 18 Tahun 2008 Tentang Pengelolaan Sampah*. Jakarta.
- Rosa A.S dan M. Shalahuddin. 2015. *Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur Dan Berorientasi Objek*. Penerbit Informatika : Bandung.
- Safaat, Nazruddin. 2012. *Pemograman Aplikasi Mobile Smartphone dan Tablet PC Berbasis Android*. Informatika : Bandung.
- Saputra, Agus dkk., 2012. *Membangun Aplikasi E-Library Untuk Panduan Skripsi*. Penerbit Kompas Gramedia : Jakarta.
- Soemirat, Slamet. 2009. *Jenis Dan Karakteristik Sampah*. Jogjakarta.
- Subagia, Anton. 2016. *Membuat Web dengan PHP 7 dan database PDO Mysqli*. Elex Media Komputindo : Jakarta.
- Subhan, Mohamad (2012). *Analisa Perancangan Sistem*. Lentera Ilmu Cendekia : Jakarta.
- Tim Ems. 2015. *PHP5 dari NOL*. Elex Media Komputindo : Jakarta.

Yakub. 2012. *Pengantar Sistem Informasi*. Graha Ilmu : Yogyakarta.

Zuliana dan Muhammad Irwan Padli Nasution, 2013, *Aplikasi Pusat Panggilan Tindakan Kriminal Di Kota Medan Berbasis Android*. SNIf2013. Medan.