# BAB V PENUTUP

* 1. **Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penyusunan dari tugas akhir ini, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Dalam penelitian ini peneliti mendapatkan hasil survei penilaian dari aplikasi yang telah di buat yaitu, a) dari sisi ui dan proses program Anggota pramuka non pembina , mendapatkah hasil uji coba berada pada interval Baik dengan skor indeks 69% dari total responden tiga puluh sembilan orang dan dua puluh dua pertanyaan. Sementara b) dari sisi ui dan proses program pembeli mendapatkan hasil uji coba berada pada interval sangat baik dengan skor indeks 85% dari total responden tujuh belas orang dan juga dua puluh pertanyaan.
2. Penelitian ini berhasil merancang bangun aplikasi pendataan anggota dewasa pramuka di Kota Malang berbasis android dengan nama lain aplikasi ini adalah Siprama. Aplikasi ini dibangun berbasis Framework *Flutter* dengan menggunakan bahasa pemorograman *Dart*. Sedangkan untuk pengolahan database menggunakan Firebase
3. Aplikasi Siprama dapat membantu staff Kwartir Cabang untuk mengetahui data pembina pramuka seKota Malang dan anggota satuan karya yang memiliki bakat maupun potensi masing masing anggota.
4. Aplikasi Siprama dapat digunakan digunakan sebagai media untuk membantu memfasilitasi gugus depan masing masing yang berada di wilayah Kota Malang untuk menemukan Pembina atau pelatih pramuka .

##  Saran

Berdasarkan hasil dari penelitian ini, maka terdapat beberapa saran yang dapat diperhatikan untuk membuat penelitian yang lebih baik, yaitu:

1. Penelitian selanjutnya diharapkan membuat dengan menggunakan metode lain dan penambahan fitur-fitur lain misalnya fitur pengajuan Penilaian dari pelatih pembina , pengajuan berkas untuk mendapatkan penghargaan dan *system* seleksi rekomendasi pembina terbaik di wilayah masing.
2. Penelitian selanjutnya diharapkan membuat tampilan  *User Interface* lebih baik dan lebih menarik.