# **BAB V**

# **PENUTUP**

## **Kesimpulan**

Berdasarkan hasil dari penelitian yang telah dilakukan dengan pembangunan Aplikasi Manajemen Pendakian Gunung Panderman-Buthak Berbasis Android Menggunakan Metode Scrum, peneliti mendapatkan kesimpulan sebagai berikut:

1. Dengan adanya aplikasi ini, pendaki lebih mudah dalam mendapatkan informasi pendakian dan pendaftaran lebih efisien dengan menggunakan qrcode, serta pendaki dapat meminta pertolongan kepada petugas melalui fitur SOS.
2. Dengan aplikasi ini, admin dapat memberikan informasi jalur pendakian kepada pendaki seperti buka/tutup jalur pendakian, jumlah kuota pendakian, cuaca pada area jalur pendakian, mem-*blacklist* pendaki yang melakukan pelanggaran, dan mendapatkan informasi pendaki yang meminta tolong melalui fitur SOS.
3. Metode scrum dapat menghasilkan aplikasi yang sesuai dengan kebutuhan dan permasalahan yang ada di Pos Pendakian. Hal ini dilihat dari pengujian Blackbox yang sudah dilakukan dimana fungsi setiap fitur aplikasi sesuai dan berjalan dengan baik.

## **Saran**

Berdasarkan kesimpulan dari penelitian yang telah dilakukan, maka terdapat beberapa saran untuk diperhatikan dan ditinjau kembali agar dapat menjadi bahan penelitian selanjutnya, yaitu:

1. Mengembangkan fitur pembayaran sehingga pendaki dapat melakukan pembayaran dengan pengecekan secara otomatis.
2. Untuk pengembangan selanjutnya, diharapkan dapat meningkatkan UI/UX pada aplikasi agar lebih menarik.
3. Untuk pengembangan aplikasi selanjutnya, diharapkan dapat dikembangkan pada platform iOS.