

## **BAB V**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **5.1 Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan berikut adalah hasil kesimpulan yaitu :

1. Proses perancangan perangkat lunak dilakukan dengan menggunakan metode pengembang scrum yang lebih pada proses pengembangan sistem secara cepat dan menyesuaikan dengan keinginan pengguna. Sistem dirancang dalam bentuk diagram uml dengan menghasilkan tiga aktor seperti admin, pembudidaya dan konsumen. Terdapat dua bagian pada penerapan perangkat lunak pembudidaya maggot dan cacing tanah yaitu bagian *backend* seperti bagian admin dan pembudidaya serta bagian konsumen sebagai *frontend* menggunakan *mobile application*. Sistem yang dihasilkan berupa proses pengolahan data produksi maggot dan cacing tanah serta dapat melakukan pemasaran produk hasil olahan pembudidaya.
2. Berdasarkan hasil produk yang dipasarkan oleh pembudidaya kepada konsumen berupa informasi hasil pembudidaya yang dapat diakses oleh konsumen secara online dengan perangkat mobile dengan informasi yang dihasilkan dari setiap produk yaitu data produksi pada setiap tahapannya untuk menghasilkan produk yang dipasarkan.

#### **5.2 Saran**

Berdasarkan hasil kesimpulan tersebut pada penelitian masih memiliki kekurangan pada ruang lingkup pembudidaya, sehingga pada penelitian berikutnya diharapkan dapat memperluas informasi pembudidaya dan hasil produk lainnya.