

## BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

### 5.1 Kesimpulan

Berikut adalah beberapa kesimpulan yang penulis dapatkan dari hasil penelitian penerapan flutter pada aplikasi presensi berbasis *mobile*:

- a. Penelitian ini telah berhasil membangun aplikasi yang menghubungkan perangkat *mobile* menggunakan *QR Code* dan server penyimpanan database *mongodb* untuk merekam kehadiran karyawan di PT. Ivonesia Solusi Data, yang memiliki fitur *check-in*, *check-out*, dan rekap presensi yang dapat memudahkan pegawai melakukan presensi tanpa terpaut lokasi tertentu yang dimana pada sistem presensi sebelumnya yang menggunakan sidik jari yang terpaku pada lokasi kerja tertentu dan diharapkan dapat membantu tim HRD dalam melakukan rekap presensi secara lebih efisien dan akurat.
- b. Penelitian ini telah berhasil membangun aplikasi presensi berbasis *mobile* menggunakan *framework Flutter*, teknologi *websocket*, *database mongodb* pegawai dapat melakukan presensi dengan lebih mudah karena dapat melakukan presensi secara *real-time* yang memiliki halaman *splash screen*, *login screen*, *home screen*, *check-in screen*, *check-out screen*, dan *scan qr screen*. Pada database yang digunakan pada aplikasi ini terdapat 3 tabel yang berjalan pada *back-end* menggunakan *restfull API*.

### 5.2 Saran

Saran untuk penelitiannya selanjutnya adalah sebagai berikut:

- a. Diharapkan penelitian selanjutnya dapat mengembangkan aplikasi sehingga memiliki fitur selain presensi, seperti pengajuan cuti, izin atau sakit. Hal ini akan memberikan fleksibilitas kepada karyawan dalam mengelola jadwal dan kehadiran mereka, dan juga memfasilitasi proses administrasi HR secara keseluruhan.
- b. Diharapkan penelitian berikutnya dapat mengimplementasikan fitur notifikasi sebagai cara untuk memberitahu pegawai tentang informasi tertentu yang relevan Dan dapat fokus pada pengembangan *design* antarmuka aplikasi sehingga pada aplikasi selanjutnya memiliki tampilan yang lebih menarik. *Design* antarmuka yang menarik tidak hanya mencakup aspek estetika, tetapi juga memperhatikan keintuitifan dan kegunaan aplikasi.