BAB V
KESIMPULAN DAN SARAN

V.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil pengujian *frontend* aplikasi Solidare pada platform windows phone maka dapat diperoleh kesimpulan berikut:

1. *Frontend* aplikasi Solidare pada platform windows phone sebagian besar telah dapat mempermudah donatur dalam melakukan donasi kepada anak kurang mampu/anak putus sekolah.
2. *Frontend* aplikasi Solidare pada *platform windows phone* sebagian besar telah dapat mempermudah donatur dalam melakukan rekomendasi anak kurang mampu/anak putus sekolah yang berada di sekitar lingkungan pengguna.
3. *Frontend* aplikasi Solidare pada *platform windows phone* sebagian besar telah dapat mempermudah donatur dalam mendapatkan laporan perkembangan anak yang telah terdonasi oleh pengguna.
4. *Frontend* aplikasi Solidare pada *platform windows phone* sebagian besar telah dapat membantu masyarakat sebagai media informasi mengenai berita dari komunitas sosial/lembaga amal dan sebagai media berdonasi kepada anak kurang mampu/anak putus sekolah.
5. *Frontend* aplikasi Solidare pada *platform windows phone* telah menggunakan algoritma enkripsi AES-128 pada proses pertukaran data dengan *web server*. Sehingga data terenkrip dengan baik dan mengurangi kemungkinan terjadinya intimidasi data dari pihak luar yang tidak bertanggung jawab.

V.2 Saran

Frontend aplikasi Solidare pada *platform windows phone* merupakan sebuah aplikasi portal donasi untuk mempermudah para donatur atau masyarakat dalam

melakukan donasi kepada anak kurang mampu atau anak putus sekolah yang telah divalidasi dari lembaga amal dan secara berlanjut mendapatkan rapot sekolah mereka setiap semester. Oleh karena itu, diperlukan pengembangan-pengembangan terhadap aplikasi ini agar dapat digunakan lebih baik lagi. Adapun saran terhadap pengembangan aplikasi ini adalah sebagai berikut:

1. Menstabilkan performa aplikasi secara keseluruhan agar semua proses berjalan dengan baik dan benar.
2. Meningkatkan kinerja aplikasi secara keseluruhan agar setiap proses yang dijalankan bisa berjalan dengan tepat dan sesuai yang diharapkan oleh pengguna.
3. Mengembangkan aplikasi untuk dapat digunakan pada platform lain seperti web aplikasi, android, IOS, dan Blackberry.