

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Dari penelitian ini, kesimpulan dapat ditarik dengan menghubungkan tujuan awal penelitian dengan pencapaian yang telah diraih. Penelitian ini bertujuan untuk membuat dashboard berbasis web menggunakan Streamlit, mengintegrasikannya dengan aplikasi mobile Dakocantik, dan mengembangkan aplikasi tersebut agar mampu memperbarui visualisasi data secara berkala. Hasil yang dicapai menunjukkan bahwa tujuan penelitian telah berhasil terpenuhi dengan rincian sebagai berikut:

1. Pembuatan Dashboard Interaktif

Penelitian ini berhasil menghasilkan dashboard berbasis Streamlit yang menampilkan data statistik dari BPS Kota Mojokerto secara lebih menarik, interaktif, dan informatif dibandingkan dengan format statis sebelumnya. Hal ini selaras dengan tujuan pertama, yaitu menyediakan platform visualisasi data yang lebih efektif dan menarik.

2. Integrasi dengan Aplikasi Mobile Dakocantik

Dashboard berbasis Streamlit telah berhasil diintegrasikan dengan aplikasi mobile Dakocantik, yang sebelumnya dikembangkan menggunakan Kodular. Integrasi ini mendukung pencapaian tujuan kedua penelitian, yakni meningkatkan efektivitas visualisasi dan integrasi data statistik.

3. Pengembangan Aplikasi Mobile untuk Pembaruan Visualisasi Data

Aplikasi Dakocantik kini mampu melakukan pembaruan visualisasi data secara berkala melalui integrasi dengan dashboard Streamlit. Hal ini menunjukkan bahwa tujuan ketiga penelitian, yaitu pengembangan aplikasi untuk mendukung akses data statistik yang relevan dan terkini, telah tercapai.

Dengan demikian, penelitian ini berhasil memenuhi kebutuhan akses data yang interaktif dan relevan, serta memperkuat efektivitas BPS Kota Mojokerto dalam penyajian data statistik. *Dashboard* ini memberikan solusi yang efektif untuk menyajikan data dalam format yang mudah diakses oleh masyarakat luas.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian, beberapa saran untuk pengembangan lebih lanjut aplikasi *mobile* "Dakocantik" yakni sebagai berikut:

1. Memasukkan sektor lain seperti kesehatan atau infrastruktur selain sektor sosial dan ekonomi.
2. Pengembangan dengan bahasa pemrograman mobile dengan mempertimbangkan penggunaan bahasa seperti flutter, react native, atau kotlin.
3. Peningkatan fitur dan performa dengan mengembangkan fitur interaktif yang lebih canggih serta meningkatkan kinerja dan keamanan aplikasi secara keseluruhan.