

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **5.1 Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian yang sudah dilakukan, penulis dapat memberikan kesimpulan tentang permasalahan yang ada pada Toko Kebun Kita sebagai berikut. Dari identifikasi masalah di atas, dapat disimpulkan bahwa implementasi penyiraman tanaman otomatis berbasis IoT menggunakan Soil Moisture Sensor dan ESP32 adalah langkah yang tepat untuk mengatasi masalah-masalah yang dihadapi oleh Toko Kebun Kita. Dengan sistem ini, dapat meminimalkan risiko kelebihan atau kekurangan air pada tanaman, meningkatkan efisiensi waktu dan tenaga dalam merawat tanaman, serta mengurangi potensi penyakit tanaman akibat kondisi tanah yang tidak optimal.

#### **5.2 Saran**

Adapun saran yang diperlukan untuk pengembangan lebih lanjut adalah sebagai berikut

- 1. Pengembangan Sistem:** Lakukan pengembangan sistem penyiraman otomatis berbasis IoT dengan baik sesuai dengan kebutuhan tanaman hias jenis daun pandan. Pastikan sistem dapat merespons secara cepat terhadap kondisi tanah dan memastikan penyiraman air dan nutrisi yang tepat.
- 2. Pelatihan Pengguna:** Berikan pelatihan kepada pemilik usaha atau petugas yang bertanggung jawab untuk mengoperasikan sistem penyiraman otomatis. Pastikan mereka memahami cara kerja sistem dan dapat mengelola pengaturan yang tepat.

3. **Pemeliharaan Rutin:** Lakukan pemeliharaan rutin terhadap perangkat keras dan perangkat lunak yang digunakan dalam sistem penyiraman otomatis. Pastikan sensor kelembaban tanah dan mikrokontroler berfungsi dengan baik untuk menghindari kesalahan dalam pengambilan keputusan penyiraman.

4. **Evaluasi Berkala:** Lakukan evaluasi berkala terhadap kinerja sistem penyiraman otomatis. Tinjau data yang terkumpul dan lakukan penyesuaian parameter jika diperlukan untuk meningkatkan efektivitas sistem.

Dengan menerapkan saran-saran di atas, diharapkan implementasi sistem penyiraman otomatis berbasis IoT dapat memberikan manfaat yang maksimal bagi Toko Kebun Kita dalam menjaga kesehatan dan pertumbuhan tanaman hias jenis daun pandan mereka. ikut :

