

BAB V PENUTUP

1.18 Kesimpulan

Berdasarkan penjelasan yang telah penulis jabarkan pada bab-bab sebelumnya, maka penulis dapat mengambil kesimpulan sebagai berikut.

1. Langkah pertama yang harus dilakukan adalah melakukan analisis masalah dan menentukan masalah yang akan diambil. Yang kemudian diperoleh hasil :
 - a. Tema yang diambil merupakan pariwisata
 - b. Area pariwisata yang dicakup merupakan Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta.
 - c. Jenis Pariwisata adalah Wisata Alam, Wisata Sejarah, dan Wisata Belanja.
 - d. Permasalahan adalah cukup banyak area pariwisata di sekitar provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta yang kurang terkenal dan kurang diketahui oleh wisatawan dalam maupun luar negeri.
 - e. Solusi yang diambil adalah, membuat sebuah aplikasi yang dapat membantu memudahkan wisatawan atau user untuk mengetahui daerah pariwisata yang ada di kabupaten atau kota di provinsi D.I.Y (Daerah Istimewa Yogyakarta).
2. Selanjutnya adalah melakukan perancangan desain aplikasi yang akan dibuat dan persiapan pembuatan. Setelah dilakukan perancangan aplikasi kemudian diperoleh hasil sebagai berikut :

- a. Aplikasi menggunakan platform Android yang bersifat *Open Source*.
 - b. Diperlukan konsep *client* dan *server*, yaitu Aplikasi Android sebagai *client* dan *web* admin sebagai *server* sekaligus tempat penyimpanan data lokasi wisata.
 - c. Menggunakan API dari Google Maps, sebagai penyedia fungsi maps, dan penunjuk arah, serta untuk mengetahui lokasi user dan lokasi tujuan.
 - d. Menggunakan API dari foursquare untuk menampilkan data kuliner di area dekat user.
 - e. Software-software yang digunakan adalah Android Studio, Xampp, Sublime Text.
 - f. Aplikasi Android harus dapat menampilkan informasi wisata, menunjukkan rute dari user ke lokasi tujuan, menampilkan lokasi-lokasi wisata di dekat user, dan memiliki fungsi pencarian kuliner.
 - g. Diperlukan device Android yang dapat mengakses Internet dan memiliki fungsi GPS.
3. Pada tahap pembuatan aplikasi. Hal-hal yang perlu dilakukan pertama kali yaitu, :
- a. Langkah pertama yaitu membuat aplikasi pada sisi *server* yang berbasis *web*, menggunakan HTML dan PHP serta Database MYSQL.

- b. Dilanjutkan dengan perancangan aplikasi *client* yang berbasis Android, menggunakan Android Studio.
 - c. Dikarenakan data yang dibutuhkan oleh aplikasi *client* tersimpan di dalam server. Kemudian dibutuhkan pula beberapa *code* program JSON untuk dapat melakukan parsing data dari *server* ke *client*.
 - d. Untuk dapat menggunakan *service* dari Google Maps dan Foursquare diperlukan sebuah API key atau kode untuk mengidentifikasi masing-masing aplikasi. Sebelum mendapatkan API key dari Google Maps, dan Foursquare yang dilakukan adalah menyiapkan *hash key* dari masing-masing komputer dikarenakan *hash key* berbeda satu dengan yang lain.
4. Untuk dapat menggunakan API dari Google Maps, hal yang pertama perlu dilakukan adalah memperoleh API key yang dapat diperoleh pada website google developer. Google Maps API di implementasikan pada aplikasi *client*, sehingga user dapat mengetahui lokasi dan koordinat tempat wisata.

1.19 Saran

Pada penulisan skripsi ini, penulis meyakini tentu masih terdapat banyak kesalahan dalam pembuatan skripsi, dan aplikasi yang dibuat ini pun masih diperlukan banyak pengembangan. Tidak hanya pada sisi aplikasi saja, namun juga dalam sisi penulisan dokumen pun penulis sadar bahwa masih membutuhkan perbaikan. Jika suatu saat aplikasi ini ingin dikembangkan agar

dapat menjadi lebih sempurna, maka penulis memberikan beberapa saran yang dapat dilakukan, diantaranya :

1. Pada sisi *server* atau *web* hendaknya untuk login dapat dibagi menjadi beberapa tingkat admin atau *privilege*, contohnya adalah misal user sebagai admin atau user biasa, layaknya login pada windows. Sehingga keamanan dan manajemen data lebih terjamin.
2. Pada sisi *client* dapat ditambahkan fungsi untuk mengetahui hotel sekitar, dan dapat melakukan pemesanan hotel langsung dari aplikasi.
3. *User Interface* (UI) pada aplikasi android hendaknya dibuat lebih menarik dan lebih *user friendly*. Terutama dalam penampilan detail data wisata, dan kuliner. Penulis sadar bahwa UI pada aplikasi yang dikembangkan masih kurang menarik.
4. Pengembang selanjutnya untuk dapat lebih mempersiapkan diri, dan mempersiapkan materi terlebih dahulu sebelum melakukan penelitian. Karena merupakan hal yang sulit apabila pengembang melakukan pengembangan aplikasi sedangkan pengembang masih dalam masa pembelajara tahap awal, yang akhirnya nanti akan memberatkan dan memakan waktu dan tenaga, serta pikiran yang lebih banyak.