

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil pengujian yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa:

1. Aplikasi Ragam Batik Nusantara dapat digunakan sebagai media alternatif selain buku untuk menambah pengetahuan masyarakat mengenai batik. Aplikasi ini menggunakan teknologi Android, sehingga membutuhkan media atau *handphone* yang telah support dengan Android. Untuk mengakses peta pada aplikasi ini dibutuhkan koneksi internet.
2. Aplikasi ini termasuk aplikasi native yaitu aplikasi yang dibuat atau ditanam (*install*) langsung di dalam *device*. Dibangun menggunakan bahasa pemrograman Java, SDK Android dan tool Eclipse serta SQLite Manager sebagai basis datanya. Aplikasi dapat dijalankan pada Android minimal versi 2.2 (Froyo). Tahap-tahap yang dilakukan dalam membangun aplikasi sebagai berikut :
 - a. Perancangan sistem, termasuk di dalamnya perancangan UML, perancangan database, dan perancangan *userinterface*.
 - b. Tahap implementasi, untuk mengetahui apakah aplikasi yang telah dirancang dapat berjalan dan berfungsi dengan benar sehingga aplikasi dapat menghasilkan keluaran (*output*) yang sesuai.
 - c. Terakhir yaitu meng-*install* aplikasi pada *smartphone*.

5.2 Saran

Adapun saran-saran yang nantinya akan berguna untuk penyempurnaan dan pengembangan aplikasi ini di masa yang akan datang yaitu:

1. Penambahan fasilitas petunjuk arah/rute pada peta.
2. Penambahan fitur *update* aplikasi yang terhubung dengan server.
3. Penambahan konten tips agar lebih banyak lagi tips-tips mengenai batik.
4. Penambahan fitur chat dengan toko batik yang ada di aplikasi.

