

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan seluruh penjelasan dan pembahasan dari keseluruhan bab-bab sebelumnya, maka dapat disimpulkan bahwa:

1. Dalam membangun aplikasi *android jogja culinary guide Unified Modeling Language* (UML) yang digunakan untuk menggambarkan desain sistem adalah: *use case, activity, class, dan sequence diagram*. Sedang untuk perancangan *database* digunakanlah *Entity Relationship Database (ERD)*, dan Relasi Antar Tabel (RAT). Semua proses pengembangan aplikasi menggunakan ECLIPSE IDE (*Integrated Development Environment*), *Java Development Kit (JDK)*, *Software Development Kit (SDK Android)*, *Android Development Tools (ADT)*, dan tak lupa *SQLiteStudio* untuk perancangan database.
2. Fitur yang dihasilkan oleh Aplikasi *Jogja Culinary Guide* adalah:
 - a. Membagi rumah makan ke dalam kategori tertentu berdasarkan: etnisitas makanan, jenis masakan, fasilitas yang tersedia, dan kisaran harga yang ditawarkan.
 - b. Lokasi terdekat menemukan rumah makan terdekat, dari lokasi pengguna

- c. Detail Restoran: membantu pengguna untuk lebih jauh mengenal rumah makan yang akan dipilih.
3. Dengan dibantu oleh Location Based Service aplikasi ini terbukti mampu menemukan jarak rumah makan terhadap lokasi pengguna, selain itu juga dapat memberikan navigasi untuk mencapai lokasi rumah makan tersebut.
4. Implementasi dari perancangan yang dibuat menghasilkan sebuah aplikasi yang setelah dilakukan *Black Box testing* menunjukkan bahwa semua fitur berfungsi sebagai mana mestinya dan aplikasi dapat berjalan dengan baik, dengan tampilan antarmuka sesuai dengan rancangan.
5. Database rumah makan yang di tanamkan perlu di-*update* secara berkala.

5.2 Saran

Untuk menjadikan aplikasi ini lebih baik lagi, beberapa saran berikut ini perlu diperhatikan untuk penelitian selanjutnya:

1. Database Rumah Makan bisa dipindahkan dan tersambung *online* lewat internet, daripada ditanamkan ke dalam aplikasi guna mengatasi besarnya ukuran file .Apk.
2. Menambahkan rincian setiap menu yang tersedia di Rumah Makan, guna memberikan informasi yang lebih details dari tiap Rumah Makan.
3. Membuat peta sendiri yang sudah tertanam pada aplikasi, agar peta tetap bisa terlihat jelas walaupun smartphone dalam kondisi offline.