

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil dari Perancangan Aplikasi *Mix and Match* Pakaian Berdasarkan Nilai Kedekatan Berbasis Android, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Aplikasi yang dibuat dapat memberikan informasi tentang padupadan atasan, bawahan, tasm dan sepatu yang cocok untuk digunakan.
2. Penerapan perhitungan berdasarkan nilai kedekatan digunakan untuk menentukan kecocokan dalam berpakaian. Kriteria *mix and match* pakaian meliputi jenis kelamin, *event*, waktu dan tempat.
3. Aplikasi *Mix and Match* memiliki lemari virtual yang digunakan untuk menyimpan data pakaian.
4. Pengguna dapat memilih sendiri pakaian apa saja yang dapat di *mix and match* untuk berbagai kegiatan atau aktivitas.
5. Berdasarkan hasil perhitungan kecocokan pakaian berdasarkan nilai kedekatan diperoleh berupa skala persentase untuk setiap tingkat kecocokan padupadan yang telah dibuat oleh pengguna.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil dari penelitian ini, maka penulis memberikan beberapa saran yang dapat dikembangkan jika dikemudian hari sistem dan penelitian ingin dikembangkan. Adapun sarannya sebagai berikut:

1. Pengembangan selanjutnya, aplikasi dapat dikembangkan dengan membuat dan memasukan banyak faktor agar hasil yang didapatkan lebih mendekati akurat dan lebih mendetail.
2. Mengembangkan sistem atau peneitian ini dengan metode lain yang menghasilkan hasil yang sama persis dengan hasil dari objek dan membandingkan dengan metode lain.
3. Aplikasi dikembangkan dengan menambahkan pengenalan pola, warna dan corak pakaian.

