

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil perancangan, pembuatan, dan implementasi program yang penulis kerjakan pada Aplikasi Kuliner Gunungkidul berbasis Android, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut :

1. Untuk merancang dan membangun Aplikasi Kuliner Gunungkidul berbasis Android diperlukan beberapa tahapan, dimulai dari analisis kebutuhan dan analisis kelayakan, perancangan sistem, perancangan basis data, dan perancangan interface.
2. Untuk merancang dan membangun Aplikasi Kuliner Gunungkidul berbasis Android, perangkat lunak yang dibutuhkan antara lain adalah Android Studio sebagai editor program java, SQLite sebagai penempatan basis data.
3. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, aplikasi yang dibuat dapat berjalan dengan baik dan mampu menampilkan menu utama, daftar makanan, daftar lokasi, pencarian lokasi, peta lokasi, tentang, bantuan dan exit serta dapat memberikan informasi tentang makanan khas yang terdapat pada aplikasi ini.
4. Aplikasi ini dapat menampilkan informasi titik koordinat lokasi makanan khas serta menampilkan jalur ke lokasi makanan khas di kabupaten Gunungkidul melalui google maps.

5.2 Saran

Pada penulisan skripsi ini tentu masih banyak kekurangan dan masih diperlukan pengembangan lebih lanjut baik dari sisi laporan maupun dari aplikasi yang telah dibuat. Maka sangat diharapkan bahwa skripsi ini dapat dilanjutkan dengan penilitain lebih lanjut oleh para pembaca. Untuk lebih menyempurnakan aplikasi ini penulis memberikan beberapa saran diantaranya:

1. Aplikasi dapat membuat jalur *direction* sendiri. Sehingga tidak lagi melakukan *direct* ke *google maps*.
2. Penambahan akun *social media* untuk memberikan komentar tentang makanan khas.
3. Perbaiki *user interface* dibuat agar lebih menarik dan mudah untuk digunakan.

