

BAB V

PENUTUP

5.1. Kesimpulan

Berdasarkan beberapa tahapan analisis dan penelitian terhadap aplikasi penerepan *Location Based Service* untuk pencarian lokasi gamenet di Yogyakarta berbasis Android serta ujicoba program yang telah dilakukan, maka kesimpulan yang diperoleh adalah :

1. Proses klasifikasi lokasi dapat dijabarkan berdasarkan beberapa hal, hal yang pertama adalah berdasarkan lokasi dimana gamenet tersebut berada. Selanjutnya setelah berdasarkan lokasi, masih dibagi lagi berdasarkan kategori lokasi gamenet tersebut, kategori lokasi ini menentukan kualitas gamenet tersebut. Sementara itu, untuk Jenis game juga dapat dikelompokkan berdasarkan *genre* atau aliran game tersebut.
2. Database yang dibuat sesuai dengan perencanaan dan kebutuhan yang ada, dan ada keterkaitan antara satu tabel dan tabel yang lainnya. Database yang dibuat juga sesuai dengan beberapa klasifikasi lokasi dan jenis game.
3. Integrasi aplikasi berhasil dilakukan menggunakan *web service*. *Web service* dapat mengambil data yang terdapat pada basis data. *Web service* mengambil data dan mengirimkannya dalam format php. *Web Service* ini menampilkan, merubah , menambah dan menghapus data

dalam format php sehingga dapat diakses menggunakan browser standar.

4. Pada pembahasan sebelumnya ditemukan perbedaan koneksi antara emulator dan *smartphone*. Karena emulator berada langsung pada komputer *server* maka emulator cukup mengakses *link* pada komputer lokal. Sedangkan untuk *smartphone* harus menggunakan bantuan *Local Area Network* untuk mendapatkan akses *database* yang berada pada komputer *server*. Akses *database* sepenuhnya bergantung pada komputer *server* jika komputer *server* berada pada kondisi *Off* maka *smartphone* tidak akan mendapat koneksi ke *database*.
5. Akses penentuan lokasi baik itu akses lokasi user maupun gamenet bergantung pada ketersediaan akses internet. Akses internet juga bergantung pada masing-masing *provider*, dengan kelemahan apabila berada didalam gedung akan sulit mendapatkan akses internet untuk penentuan lokasi GPS.
6. Google menyediakan layanan untuk para pengembang dalam dunia pemetaan, yaitu *Google Maps Api*. Dengan *Google Maps Api* ini, pengembang memiliki akses untuk dapat meminta layanan *Maps* kepada Google. Pada Aplikasi ini, terdapat kendala yaitu *Maps* masih berbentuk kotak-kotak tetapi sudah dapat menerima akses lokasi *user* dan lokasi gamenet.

5.2. Saran Pengembangan

Aplikasi *mobile* LBS Jogja Gamenet berbasis Android yang dibangun merupakan pengembangan pertama. Oleh sebab itu perlu dilakukan pengembangan-pengembangan ke arah yang lebih baik guna memenuhi kebutuhan pengguna yang semakin bertambah. Adapun saran-saran terhadap pengembangan aplikasi LBS Jogja Gamenet ke depan adalah sebagai berikut:

1. Menemukan pemecahan masalah dan memperbaiki tampilan peta *Google Maps* agar peta dapat terlihat dengan baik
2. Mengembangkan Aplikasi menjadi online agar tidak bergantung pada komputer *server* untuk pengaksesan *databasenya*. Sehingga *database* dapat diakses dimana saja dan kapan saja
3. Menambah *button* untuk pencarian lokasi terdekat dengan *user*, agar *user* dapat melihat lokasi gamenet yang terdekat disekitar *user* berada.
4. Melakukan penambahan fitur *auto rotate* hal ini akan memudahkan user dalam melihat peta, karena tampilan *landscape* terlihat lebih luas dibandingkan tampilan *portrait*.
5. Mengembangkan aplikasi ini tidak hanya pada *platform* Android tetapi juga pada *platform* lainnya.
6. Melakukan update data dengan kanvasing ulang ke gamenet, sehingga data yang tersaji *up to date* dan informasi yang diberikan akurat.
7. Melakukan perbaikan tampilan *interface* pada aplikasi