

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Dari semua tahap perancangan, pembuatan serta pengujian sistem yang telah dilakukan, maka dapat diambil kesimpulan antara lain:

1. Sistem jejaring sosial 'aedidea' dapat menjadi sarana bagi pengguna untuk membagikan ide-ide miliknya kepada orang lain di seluruh dunia sehingga ide-ide tersebut dapat direalisasikan.
2. Pengguna yang terdaftar dapat membentuk jejaring sosial dengan cara mengikuti pengguna lain sehingga dapat mengetahui aktivitas-aktivitas terbaru milik pengguna yang diikuti.
3. Pengguna yang terdaftar dapat menambahkan ide miliknya atau ide milik orang lain dengan izin pemilik ide. Ide ini memiliki deskripsi dengan media teks, gambar, dan video yang tertanam menggunakan kode HTML.
4. Pengguna yang terdaftar dapat mengatur privasi ide sehingga hanya orang-orang tertentu saja yang dapat melihat ide tersebut.
5. Komunikasi antar pengguna dapat dilakukan melalui komentar dan pesan privat, dimana pengguna dapat mendiskusikan lebih lanjut tentang suatu ide seperti bagaimana cara membantu, kontak koordinasi, dan yang lainnya.
6. Pengguna yang terdaftar dapat menyatakan suka (*love*), mau melakukan (*want*), dan sudah melakukan (*done*) dengan menggunakan tombol nilai popularitas pada tiap-tiap ide yang ada. Nilai ini nantinya digunakan untuk

menghitung popularitas dari sebuah ide.

7. Penggunaan *framework* Django mempermudah pembuatan *web site* dengan fitur-fitur seperti antarmuka *admin* dan aplikasi pihak ketiga yang dapat dipakai ulang.

5.2 Saran

Berdasarkan kesimpulan yang telah diuraikan, maka saran yang diberikan diharapkan dapat menyempurnakan jejaring sosial 'aedIdea' ini, diantaranya adalah:

1. Penggunaan *canvas* dari HTML 5 pada halaman penambahan ide sebagai media pembuatan gambar sketsa secara langsung.
2. Pembuatan fitur pengunggahan video sehingga pengguna dapat mengunggah video ke *server* jejaring sosial 'aedIdea' tanpa menggunakan layanan pihak ketiga seperti *youtube* atau *vimeo*.
3. Penyediaan sistem *chat* yang membantu komunikasi secara *real-time*.
4. Pembuatan sistem penampungan dan penyaluran dana dari donatur ke pemilik ide.
5. Pembuatan aplikasi yang dapat digunakan secara langsung tanpa menggunakan *web browser* pada berbagai *platform* seperti Android, iPhone, Windows Phone, dan yang lainnya.