

## BAB V PENUTUP

### 5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang sudah dilakukan oleh penulis, maka disimpulkan sebagai berikut :

1. Aplikasi ensiklopedia batik yang dikembangkan menggunakan *flutter* dengan arsitektur MVVM mampu menyediakan informasi yang komprehensif dan mudah diakses tentang berbagai motif batik, sejarah batik, dan kota penghasil batik di Inonesia
2. Arsitektur MVVM berhasil diimplementasikan dalam aplikasi ini yang memisahkan logika bisnis dari tampilan antarmuka, sehingga mempermudah dalam pengembangan, pemeliharaan, dan pengujian aplikasi.
3. Penggunaan arsitektur MVVM dalam pengembangan aplikasi ensiklopedia batik memberikan beberapa manfaat signifikan, termasuk peningkatan keterbacaan dan keteraturan kode, kemudahan dalam pengujian unit, serta fleksibilitas dalam pengembangan dan pemeliharaan aplikasi.
4. MVVM memungkinkan komponen aplikasi dapat bekerja secara independen , sehingga setiap perubahan pada logika bisnis atau tampilan antarmuka tidak mempengaruhi komponen lainnya secara langsung.
5. Aplikasi ensiklopedia batik ini memberikan kontribusi yang positif dalam pelestarian dan penyebaran informasi mengenai batik kepada masyarakat, khususnya generasi muda. Melalui aplikasi ini pengguna dapat mengakses informasi mengenai berbagai motif batik, sejarah batik, dan kota penghasil batik dengan mudah.
6. Aplikasi ini juga mendukung upaya pemerintah dan masyarakat dalam menjaga dan melestarikan warisan budaya batik sebagai salah satu kekayaan budaya Indonesia.

## 5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian, saran yang dapat diberikan untuk penelitian selanjutnya adalah :

1. Perlu dilakukan pengayaan konten dengan menambahkan lebih banyak informasi tentang teknik pembuatan batik, filosofi batik, serta wawancara dengan pengrajin batik. Hal ini dapat memberikan wawasan yang lebih mendalam kepada pengguna mengenai batik.
2. Menambahkan fitur interaktif seperti kuis tentang batik, fitur augmented reality (AR) untuk mencoba motif batik secara virtual, dan forum diskusi bagi pengguna untuk berbagi informasi dan pengalaman mengenai batik,
3. Melakukan optimasi lebih lanjut pada performa aplikasi untuk memastikan pengalaman pengguna yang lebih baik, terutama pada perangkat dengan spesifikasi rendah.
4. Meningkatkan desain antarmuka pengguna (UI) dan pengalaman pengguna (UX) dengan melakukan pengujian dan survei kepada pengguna untuk mendapatkan umpan balik yang konstruktif.

Mengintegrasikan teknologi kecerdasan buatan (AI) untuk mendeteksi dan mengidentifikasi motif batik melalui kamera ponsel. Hal ini akan memberikan nilai tambah dan kemudahan bagi pengguna dalam mengenali motif batik secara real-time.