

BAB V PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Pengembangan aplikasi Media Informasi Wisata Kota Yogyakarta Berbasis Mobile Menggunakan *Flutter*, mengadopsi metode pengembangan *Agile*. Metode *Agile* digunakan karena potensi perubahan kebutuhan atau penyesuaian fitur yang tinggi berdasarkan pengujian awal dan *feedback* pengguna.

Proses pengembangan dibagi kedalam beberapa siklus iterasi atau *sprint*. Dimana setiap *sprint* berfokus pada pengembangan fitur tertentu sampai siap uji. Secara umum tahapan dalam setiap *sprint* adalah:

1. Perencanaan *Sprint* (*Planning*)

Dalam perencanaan akan menentukan fitur-fitur yang akan dikembangkan dalam periode *sprint*, dan menganalisis kebutuhan, yang mencakup prioritas berdasarkan kebutuhan pengguna dan tujuan.

2. Pengembangan (*Development*)

Pada tahapan ini aplikasi akan dibangun atau pengkodean terhadap aplikasi. *Flutter* dan *Laravel* adalah *framework* utama digunakan untuk membangun aplikasi dari *frontend* dan *backend*.

3. Pengujian

Setelah fitur keseluruhan aplikasi selesai dibangun, aplikasi akan memasuki berbagai pengujian. Dalam pengujian ini digunakan metode pengujian yaitu *whitebox* dan *blackbox*.

4. *Sprint Review*

Mengevaluasi aplikasi dan fitur yang sudah dibangun adalah tahapan terakhir dari *sprint*.

Aplikasi ini dikembangkan dengan *frontend* menggunakan *Flutter* untuk tampilan interaktif pengguna, dan *backend* menggunakan *Laravel* serta basis data menggunakan *MySQL* untuk mengelola data dan logika bisnis. Seluruh fitur yang dirancang telah diimplementasikan dengan baik. Pengujian *Black Box Testing* dan *White Box Testing* mengonfirmasi fungsionalitas dan kualitas kode internal. Dengan demikian, aplikasi ini terbukti berfungsi dengan baik dan siap memberikan manfaat dalam mempermudah akses informasi di Kota Yogyakarta.

5.2 Saran

Coba untuk membandingkan antara metode *agile* dan metode *waterfall* untuk membangun sebuah aplikasi mobile. Bagaimana hasilnya serta kelebihan dan kekurangan disetiap metode untuk membangun aplikasi mobile.

