

## BAB V

### PENUTUP

#### 5.1 Kesimpulan

Berdasarkan perancangan dan pembahasan pada bab pertama hingga bab sebelumnya dari “Aplikasi Jual Beli Jasa Berbasis Android dengan Integrasi Google Maps dan Media Sosial”, maka penulis dapat menyimpulkan:

1. Aplikasi Jual Beli Jasa Berbasis Android dengan Integrasi Google Maps dan Media Sosial ini dibangun melalui tahapan-tahapan perancangan *usecase*, *class diagram*, *sequence diagram*, rancangan *database* dan antarmuka pengguna dan admin. Aplikasi dapat digunakan untuk mencari jasa dan mengiklankan jasa.
2. *Google Maps* diintegrasikan menggunakan API (*Application Programming Interface*) sehingga pengguna dapat mengambil detail lokasi saat mengiklankan jasa dan dapat melihat petunjuk arah dari lokasi sampai ke tempat penjualan jasa.
3. Media sosial *Facebook* diintegrasikan ke dalam aplikasi menggunakan API (*Application programming Interface*) dan digunakan untuk masuk (*login*) ke dalam aplikasi.

4. Aplikasi ini dapat menjalankan fungsi-fungsi sesuai rancangan awal aplikasi yaitu menampilkan jasa terbaru yang disortir berdasarkan lokasi terdekat pada halaman depan, pencarian iklan dan menampilkan iklan jasa terdekat pada halaman iklan berdasar kategori, menampilkan jarak antara pencari jasa dan lokasi jasa, mendapatkan petunjuk arah dari lokasi pencari jasa menuju lokasi jasa, menghubungi penjual jasa dengan mengarahkan langsung ke kontak *WhatsApp* penjual jasa.

## 5.2 Saran

Berikut merupakan beberapa saran dari penulis yang dapat digunakan sebagai pertimbangan untuk pengembangan aplikasi pada penelitian selanjutnya.

1. Menambahkan fitur-fitur seperti membagikan iklan ke media sosial, menambah dukungan media sosial yang dapat dihubungkan dengan akun, penyaringan iklan yang lebih lengkap seperti penyaringan berdasar harga atau daerah tertentu untuk pengembangan aplikasi selanjutnya.
2. Membuat aplikasi dapat melakukan transaksi pembayaran, agar pengguna dapat melakukan transaksi pembayaran saat membeli jasa yang tidak selalu mengharuskan pengguna melakukan transaksi di tempat seperti jasa desain, konsultasi *online*, dll.
3. Mengembangkan aplikasi ke dalam platform selain android seperti iOS dan Website agar dapat menjangkau pengguna lebih banyak lagi.