

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Dari perbandingan dengan metode benchmark antara flutter dan xamarin forms dapat disimpulkan bahwa :

1. Flutter memiliki keunggulan di variable seperti baris kode per elemen seperti Listview 11 baris, SQLite 10 baris dan Lokasi 17 Baris. CPU per activity dengan 46%, 26%, 27% secara berurutan, dan ukuran file total flutter dengan ukuran 32MB saat terinstallasi. Dengan demikian flutter lebih unggul jika dibuat dalam bentuk aplikasi seutuhnya.
2. Xamarin Forms memiliki keunggulan di penggunaan RAM yang lebih rendah per activity dengan 109.6MB, 121MB, 120.81MB secara berurutan dan execution time di beberapa element seperti Listview dengan 676,97 milidetik, Http dengan 0,01 milidetik dan Lokasi dengan 0,043 milidetik. Penggunaan RAM yang lebih rendah membuat Xamarin Forms lebih cocok digunakan di ponsel dengan spesifikasi RAM yang lebih terbatas
3. Keduanya sendiri memiliki keunggulan dalam hal cross platform dimana selain dapat dikembangkan di ponsel android dapat dijalankan di sistem IOS. Dengan kemampuan ini dapat mengurangi biaya pengembangan dalam membuat aplikasi.

5.2 Saran

Untuk mengembangkan penelitian ini agar menjadi penelitian yang lebih baik, adapun saran yang diberikan penulis yaitu:

1. Kedepannya penelitian dapat dilakukan ke sistem operasi IOS agar performanya dapat dibandingkan
2. Kedepannya penelitian dapat dilakukan ke solusi pemrograman *crossplatform* lain seperti Swift, React Native, Cordova atau Qt