

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan semua pembahasan yang telah dipaparkan dan hasil pengujian yang telah dilakukan dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Telah dirancang dan dibangun Aplikasi Multimedia Interaktif Ensiklopedia Makanan Tradisional di Yogyakarta pada perangkat android dengan metode pengumpulan data studi pustaka, pengamatan dan dokumentasi, metode analisis menggunakan analisis SWOT, perancangan program menggunakan UML, *Use Case* diagram, *Class* diagram, *Activity* diagram, dan *Sequence* diagram. Pengujian program menggunakan *blackbox testing* dan *whitebox testing*.
2. Aplikasi ini berfungsi sebagai media edukasi dan promosi tentang macam-macam makanan tradisional yang berada di Yogyakarta.
3. Aplikasi ini dapat memberikan informasi berupa video, sejarah, resep dan gambar makanan yang dipilih.
4. Aplikasi dapat memberikan visual yang menarik dari fitur video yang telah dibuat.
5. Aplikasi berbasis android ini dapat mengkategorikan setiap makanan dari kabupaten asalnya, sehingga memudahkan pengguna dalam melakukan pencarian makanan berdasarkan kabupaten.

5.2 Saran

Berdasarkan perancangan dan implementasi aplikasi Ensiklopedia Makanan Tradisional di Yogyakarta ini masih memiliki beberapa kekurangan dan kelemahan. Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan yang ada, saran-saran yang mungkin berguna untuk pengembangan selanjutnya adalah:

1. Pembuatan aplikasi ini masih di tujuan hanya untuk pengguna ponsel berbasis android, untuk kedepannya bisa diujikan pada *device* lain yang mempunyai *Operating System* (OS) iOS dan Windows Phone.
2. Menambah fitur minuman tradisional agar lebih efisien untuk pengguna yang mencari juga sejarah minuman tradisional yang berada di Yogyakarta.
3. Video makanan pada aplikasi ini masih berupa *highlight* / cuplikan sekilas, untuk pengembangan selanjutnya dapat ditambah dengan video cara memasa makanan tersebut.
4. Menambah fitur kuis agar lebih mengedukasi dan interaktif dalam penggunaan aplikasi.