

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Pada uraian pembahasan dan penjelasan keseluruhan pada bab-bab sebelumnya dan untuk menjawab rumusan masalah mengenai aplikasi Resep Makanan dan Jajanan Khas Maluku Berbasis Android ini maka dapat diambil kesimpulan:

1. Untuk merancang dan membuat aplikasi berbasis *mobile* diperlukan beberapa tahapan dimulai dari perancangan sistem, basis data dan interface. Perancangan sistem menggunakan diagram UML yaitu *Use Case Diagram*, *Activity Diagram*, *Class Diagram*, dan *Sequence Diagram*.
2. Aplikasi resep Maluku berisi fitur resep makanan, jajanan, pencarian nama resep, dan tentang aplikasi. Aplikasi ini terdapat kumpulan resep makanan dan jajanan khusus daerah Maluku yang disusun dalam bentuk list sesuai konten masing-masing, yang mudah dicari dan dipahami karena telah disertakan kotak pencarian di dalam aplikasi. Resep yang terdaftar pada aplikasi ini yaitu mencakup sekitar 12 resep makanan dan 15 resep jajanan khas Maluku.
3. Aplikasi resep makanan dan jajanan khas Maluku dibuat agar dapat menjaga kelestarian kuliner khas Maluku dengan memanfaatkan teknologi berbasis android serta mempublikasikannya ke Google Play Store.

5.2 Saran

Untuk pengembangan sistem selanjutnya, dapat diberikan beberapa saran sebagai berikut:

1. Menambah lebih banyak referensi resep masakan daerah khususnya masakan daerah Maluku yang mulai ditinggalkan dan tidak diketahui oleh masyarakat saat ini.
2. Membuat tampilan game yang lebih menarik lagi.
3. Game pengenalan resep makanan dan jajanan khas Maluku akan lebih baik jika ditambahkan waktu pada saat proses game sedang dimainkan agar lebih memacu antusias user dalam memainkan game resep tersebut.

Penulis menyadari bahwa masih banyak kekurangan dan kelemahan pada aplikasi resep makanan dan jajanan khas Maluku ini, karena itu penulis akan menerima dengan lapang dada dan sangat berterima kasih atas segala kritik serta saran yang diberikan untuk pengembangan website yang lebih baik dikemudian hari.