

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan dari penjelasan dan pembahasan keseluruhan materi pada bab-bab sebelumnya, penulis mengambil kesimpulan secara menyeluruh tentang Pembuatan Aplikasi Untuk Pencarian Angkringan di Jogja Berbasis Android sebagai berikut.

- a. Analisis Pembuatan Aplikasi Untuk Pencarian Angkringan di Jogja Berbasis Android menggunakan analisis swot, kebutuhan dan kelayakan.
- b. Perancangan aplikasi menggunakan menggunakan metode UML (*Unified Modelling Language*) dengan *use case*, *activity diagram*, *class diagram* dan *sequence diagram*.
- c. Perancangan antarmuka yang di buat meliputi tampilan Splash Screen, Menu Utama, Menu List Angkringan, Menu Lokasi, Menu Help, dan Menu About.
- d. Aplikasi ini dapat memenuhi tujuan awal pembuatan aplikasi yaitu mampu menampilkan informasi teks, gambar, peta, dan rute menuju lokasi Angkringan yang ingin dituju.

5.2 Saran

Beberapa saran yang dapat dipergunakan sebagai pertimbangan untuk pengembangan aplikasi pada penelitian selanjutnya.

1. Penambahan fitur *share* media sosial, agar para pengguna aplikasi dapat *sharing* lokasi Angkringan yang sedang disinggahi ke media sosial.
2. Menambahkan animasi pada *user interface* sehingga memudahkan dalam penggunaan sistem dan agar lebih menarik.

