

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Pada uraian pembahasan dan penjelasan keseluruhan pada bab-bab sebelumnya dan untuk menjawab rumusan masalah mengenai aplikasi Kuliner Banjarnegara Berbasis Android ini maka dapat diambil kesimpulan:

1. Aplikasi Kuliner Banjarnegara dibuat agar dapat menjaga kelestarian budaya Banjarnegara khususnya dalam bidang kuliner dengan cara memanfaatkan teknologi yang sedang berkembang dalam masyarakat saat ini yakni Android.
2. Aplikasi Kuliner Banjarnegara ini menghasilkan Kuliner Makanan sebanyak 14 data dan Kuliner Minuman atau Jajanan sebanyak 18 data.
3. Aplikasi untuk menampilkan Kuliner Banjarnegara ini menggunakan algoritma haversine untuk mengukur jarak terdekat dari lokasi pengguna, tetapi rumus ini kurang tepat karena menghasilkan rute yang hanya mengambil jarak lurus dari suatu lokasi.
4. Aplikasi ini akan lebih menunjang jika menggunakan koneksi internet untuk memperbarui data dari web server.
5. Aplikasi ini membutuhkan GPS untuk mengetahui rute atau denah menuju lokasi kuliner yang ingin dituju

5.2 Saran

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

1. Menambah lebih banyak referensi Kuliner (makanan, minuman dan jajanan) daerah khususnya kuliner tradisional Banjarnegara yang mulai ditinggalkan dan tergantikan dengan makanan modern saat ini.
2. Membuat fitur share kuliner di beberapa sosial media agar masyarakat lebih mudah mengetahui informasi Kuliner Banjarnegara.
3. Menambah fitur upload kuliner bagi pengguna aplikasi sehingga mempermudah dalam memperbarui dan menambah data kuliner.

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