

## **BAB 5 PENUTUP**

### **5.1 Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dengan metode R&D (Research and Development), dapat disimpulkan beberapa hal, yaitu:

1. Proses pengembangan aplikasi gasuban adalah sebagai berikut:
  - a. Penelitian terdahulu dan perencanaan, yaitu mengobservasi objek terdahulu yang sudah ada untuk dijadikan bahan acuan pembuatan aplikasi, mencari masalah yang ada di lapangan, dan merencanakan pembuatan aplikasi sesuai kebutuhan yang diperlukan.
  - b. Pengembangan aplikasi, yaitu merancang desain konten aplikasi serta mulai merealisasikannya.
  - c. Uji coba awal merupakan uji coba pertama setelah aplikasi dibuat. Tujuannya adalah untuk mengetahui syarat untuk membuat konten isi yang sesuai dengan kebutuhan dan meminta penilaian kepada ahli materi, serta untuk mengetahui syarat pembuatan aplikasi yang baik dengan meminta penilaian kepada ahli media. Sedangkan penilaian terhadap ketiga orang responden generasi z adalah untuk menyelaraskan permasalahan di lapangan dengan hasil aplikasi yang telah dibuat.
  - d. Revisi desain dilakukan ketika sudah mendapatkan hasil data berupa penilaian, saran dan masukan dari narasumber sebelumnya. Kemudian hasil revisi ini dijadikan bahan perbaikan aplikasi sebelumnya.
  - e. Uji coba akhir merupakan uji coba terhadap aplikasi yang sudah diperbaiki kepada narasumber akhir, yaitu kepada 30 orang generasi z, ahli media dan ahli materi. Setelah mendapatkan data hasil penilaian, selanjutnya data tersebut dianalisis.
  - f. Implementasi desain merupakan implementasi hasil akhir aplikasi yang sudah disebarluaskan.
2. Berdasarkan hasil analisis data penilaian dengan menggunakan skala likert pada ahli materi, ahli media, dan 30 orang responden generasi z, setiap narasumber mendapatkan rata-rata skor nilai 4,5 untuk ahli materi (88%); 4,4

untuk ahli media (86%); sedangkan 4,3 untuk responden generasi z (85%) dengan interpretasi yang sama, yaitu “**sangat baik**”, yang berarti aplikasi Gasuban berbasis android ini “**sangat layak**” dijadikan sebagai media pengenalan gastronomi Sunda di Kota Bandung kepada generasi z.

3. Aplikasi Gasuban memiliki beberapa kelebihan, yaitu:
  - a. Memudahkan pengguna untuk dapat mempelajari dan mengingat isi konten;
  - b. Aplikasi Gasuban merupakan aplikasi yang menarik untuk dijadikan sebagai media pengenalan;
  - c. Aplikasi mudah digunakan karena fiturnya yang sederhana, pengguna dapat langsung mengakses isi konten sesaat membuka aplikasi.

## 5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disarankan hal-hal berikut:

1. Aplikasi diharapkan dapat membantu generasi z untuk mengeksistensikan makanan tradisional Sunda dalam kehidupan sehari-hari.
2. Pembuatan aplikasi ini sangat sederhana, untuk itu diharapkan peneliti berikutnya untuk membuat aplikasi yang lebih memiliki banyak fitur dan dapat berinteraksi dengan pengguna lainnya untuk saling bertukar pikiran.

Senada dengan kesimpulan pada penelitian ini, juga terdapat saran dari narasumber-narasumber, seperti berikut:

1. Tujuan dari aplikasi dicantumkan dan disederhanakan memakai bahasa yang mudah dimengerti, sehingga pengguna bisa memahami makna dan kegunaan aplikasi.
2. Aplikasi disebarluaskan melalui media iklan maupun media sosial.
3. Penggunaan bahasa dalam aplikasi menggunakan bahasa yang lebih menarik peminat, khususnya generasi z.
4. Aplikasi diharapkan dapat dimasukkan dalam *play store* untuk memudahkan pengguna yang akan mengunduhnya.

5. Diharapkan kepada peneliti selanjutnya untuk dapat meluaskan cakupan target konten aplikasi, seperti pengenalan terhadap gastronomi Nusantara.
6. Diharapkan kepada peneliti selanjutnya untuk dapat menjangkau pengguna selain android.