

## **BAB VI**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **6.1 Kesimpulan**

Mahasiswa memiliki kebutuhan yang dapat menunjang kehidupan perkuliahannya. Kebutuhan tersebut dapat berupa kebutuhan primer, sekunder dan tersier. Contoh kebutuhan primer yaitu tempat tinggal, makan dan minum, kebutuhan sekunder contohnya *photocopy* dan *printing* berhubungan dengan tugas perkuliahan, dan tersier contohnya perawatan kecantikan. Tetapi, tidak semua mahasiswa tahu tempat-tempat yang menyediakan kebutuhan tersebut di area sekitar kampus. Maka dibuat sebuah aplikasi yang dapat menampung informasi tersebut dan informasi dapat diakses dimana saja dan kapan saja.

Aplikasi Sekitar Kampus menjadi salah satu solusi bagi mahasiswa dalam memenuhi kebutuhan akan informasi yang ada disekitar kampusnya. Ini dapat dibuktikan dengan hasil kuesioner yang mendapat nilai 3,74 dari nilai maksimal 5. Aplikasi Sekitar Kampus menyediakan informasi yang dapat diakses kapanpun dan dimanapun dengan terhubung dengan Internet. Aplikasi dibuat dengan metode *social media* dimana pengguna dapat menambahkan sendiri *content* yang diinginkan dan berjalan pada *smartphone* Android. Aplikasi Sekitar Kampus dapat menampilkan informasi sekitar kampus dengan beberapa kategori utama, yaitu Tempat Tinggal, Tempat Makan, Warung dan Supermarket, Percetakan dan Penyedia Jasa Lainnya.

#### **6.2 Saran**

Adapun saran-saran yang diberikan untuk perkembangan Aplikasi Sekitar Kampus selanjutnya, yaitu:

1. Aplikasi selanjutnya dapat dikembangkan untuk dijalankan pada perangkat *mobile* dengan sistem operasi selain Android seperti iOS dan Windows Phone.
2. Terdapat fitur untuk membagikan *content* ke *social media* lainnya seperti Facebook, Twitter dan Tumblr.

3. Terdapat fitur untuk mengunggah foto sebagai penjelas keterangan *content*.
4. Terdapat fitur *check-in* pada *content* yang dipilih.