

## BAB VI

### KESIMPULAN DAN SARAN

Bab enam ini berisikan kesimpulan dari pembahasan perancangan dan pembahasan perangkat lunak *crowdsourcing* untuk pengumpulan data serta saran untuk pengembangan perangkat lunak lebih lanjut.

#### 6.1 Kesimpulan

Berdasarkan analisis, desain, dan pengimplementasian perangkat lunak serta pembahasan pada bab-bab sebelumnya, maka bisa ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Perangkat lunak berhasil mengimplementasikan fungsi untuk membuat suatu *thread crowdsourcing* untuk mengumpulkan data beserta pengelolaan konten *thread* tersebut.
2. Perangkat lunak berhasil mengimplementasikan fungsi untuk partisipan dalam mengetahui isi dari suatu *thread crowdsourcing*, memberikan saran dalam bentuk *feedback*, serta memberikan data kepada suatu *thread* dengan menjawab pertanyaan-pertanyaan yang diajukan.
3. Perangkat lunak berhasil dikembangkan dengan menggunakan pola arsitektur *model view presenter*.

#### 6.2 Saran

Saran yang dapat diambil adalah penambahan fitur ekspor data dalam bentuk *csv* sehingga pengguna bisa melihat lebih jelas data yang masuk tanpa perlu membuka jawaban satu persatu serta adanya fitur *like* dan melihat profil pengguna lain seperti pada media sosial yang sudah ada.

### DAFTAR PUSTAKA

- Adiwilaga, D. (2014). *Metode Pengumpulan Data Menggunakan Perangkat Mobile*. (PT Lintas Media Danawa) Retrieved 11 15, 2016, from <http://cloudindonesia.com/metode-pengumpulan-data-menggunakan-perangkat-mobile/>
- Agyun, C., & Kazan, E. (2015). The Performance Analysis of Applications Written Using. *International Journal of Scientific Research in Information Systems and Engineering (IJSRISE)*, 1(2), 2 - 8.
- Azimi, I., & Azimi, A. (2016). Pengembangan Aplikasi Android Penghimpun Data Ekonomi Nasional Berbasis Crowdsourcing. *LONTAR KOMPUTER*, 7(1), 736-745.
- Barbham, D. C. (2008). Crowdsourcing as a Model for Problem Solving. *The International Journal of Research into New Media Technologies*, 14(1), 75-90.
- Dicheva, D., Dichev, C., Agre, G., & Angelova, G. (2014). Gamification in Education: A Systematic Mapping Stud. *Educational Technology & Society Journal*, 18(3), 75 - 88.
- Estellés, E., & González, F. (2012). Towards an Integrated Crowdsourcing Definition . *Journal of Information Science*, 20(10), 1-14.
- H. Goadrich, M., & P. Rogers, M. (2011). Smart Smartphone Development: iOS versus Android. *Computer Science Engineering*, 607 - 612.
- Harwood, T., & Garry, T. (2015). An investigation into gamification as a customer engagement experience environment. *Journal of Services Marketing*, 29(6/7), 533 - 546.
- Ingraham, N. (2014, June 2). *Apple has sold more than 800 million iOS devices, 130 million new iOS users in the last year*. (The Verge) Retrieved december 4, 2016, from <http://www.theverge.com/2014/6/2/5772344/apple-wwdc-2014-stats-update>

- Jung Park, H., & Hwan Bae, J. (2014). Study and Research of Gamification Design. *International Journal of Software Engineering and Its Applications*, 8(8), 19 - 28.
- Maharsi, A. B. (2014). *PEMBANGUNAN APLIKASI MOBILE BERBASIS LOKASI UNTUK PERMAINAN PENGENALAN OBYEK WISATA DI YOGYAKARTA*. S1 Thesis, Universitas Atma Jaya Yogyakarta, Yogyakarta.
- Misra, A., Gooze, A., Watkins, K., Asad, M., & Le Dantec, C. A. (2014). Crowdsourcing and Its Application to Transportation Data Collection and Management. *Journal of the Transportation Research Board*, 2414, 1-8.
- Osmond, A. B., Nugroho, L. E., & Kusumawardhani, S. S. (2016). Aplikasi Pengumpulan Data Survei Memanfaatkan SMS Gateway. *JNTETI*, 5(1), 1 - 5.
- Qureshi, M. J., & Sabir, F. (2013). A COMPARISON OF MODEL VIEW CONTROLLER AND MODEL. *Sc 8 i.Int.(Lahore)*, 25(1), 7 - 9.
- Rusdiyanto. (2014). Perancangan Aplikasi Survey Kepuasan Terhadap Layanan Provider Telkomsel Berbasis Web. *JTI*, 6(2), 37 - 42.
- Simon, J. L. (2014, November 21). *Developing On iOS vs. Android - There Is One Clear Winner*. (Magmic) Retrieved November 16, 2016, from <https://www.linkedin.com/pulse/20141121191202-47434244-developing-on-ios-vs-android-there-is-one-clear-winner>
- Singla, D., & Mendratta, L. (2014). ANDROID VS IOS. *INTERNATIONAL JOURNAL OF INNOVATIVE RESEARCH IN TECHNOLOGY*, 1(5), 593 - 594.
- Sinicki, A. (2016, June 9). *Developing for Android vs developing for iOS - in 5 rounds*. (Android Authority) Retrieved November 16, 2016, from <http://www.androidauthority.com/developing-for-android-vs-ios-697304/>
- Whitla, P. (2009). Crowdsourcing and Its Application in Marketing Activities. *Contemporary Management Research*, 5(1), 15 - 28.