

BAB VI

Penutup

Pada bab penutup ini, akan diberikan kesimpulan dan saran yang didapatkan selama pembangunan aplikasi Tugas Akhir ini.

6.1 Kesimpulan

Berdasarkan pada pembahasan dari bab-bab sebelumnya, maka dapat ditarik kesimpulan yaitu berhasil dibangun sebuah aplikasi *mobile* pencarian informasi dan *booking* salon yang informatif dan dapat membantu pengguna mencari informasi atau *booking* salon dengan mudah dan cepat. Keberhasilan pembangunan aplikasi dengan judul KLOP ini juga sudah terbukti dari hasil pengujian terhadap pengguna.

6.2 Saran

Berdasarkan proses pembangunan yang telah dilakukan hingga proses pengujian sistem pada pembuatan Tugas Akhir, penulis mendapat beberapa saran untuk pengembangan lebih lanjut untuk aplikasi KLOP, yaitu:

1. Sistem diharapkan bisa dikembangkan dengan data yang lebih banyak dan penambahan sistem poin pada *booking*.
2. Sistem *booking* diharapkan bisa dikembangkan dengan menambahkan notifikasi.
3. Ulasan diharapkan bisa dilengkapi dengan pelaporan (*report*).
4. Pengembangan *multi platform*.

DAFTAR PUSTAKA

- Agmasari, S. (2015, February 25). Kenali Salon di Indonesia, dari Empat Tipe Salon Berikut Ini. Diakses 14 November 2017, dari <http://lifestyle.kompas.com/read/2015/02/26/100000720/Kenali.Salon.di.Indonesia.dari.Empat.Tipe.Salon.Berikut.Ini>
- Bahtar, A. Z., & Muda, M. (2016). The Impact of User – Generated Content (UGC) on Product Reviews towards Online Purchasing – A Conceptual Framework. *Procedia Economics and Finance*, 37(16), 337–342. [https://doi.org/10.1016/S2212-5671\(16\)30134-4](https://doi.org/10.1016/S2212-5671(16)30134-4)
- Berahmana, P. (2015). “Nyalon Yukk” Aplikasi Informasi Salon Kecantikan berbasis Android. Tugas Akhir. Universitas Telkom.
- Berlinger, M. (2016). How Long Should a Man Go Between Haircuts? Diakses 15 November 2017, dari <https://www.nytimes.com/2016/04/08/fashion/mens-style/how-long-should-a-man-go-between-haircuts.html>
- Callaham, J. (2017). The history of Android. Diakses dari <http://arstechnica.com/gadgets/2014/06/building-android-a-40000-word-history-of-googles-mobile-os/>
- Cipta, H., & Guntara, R. G. (2017). *Pembangunan Perangkat Lunak Online Booking Barbershop di Bandung Menggunakan Teknologi Mobile Global Positioning System dan Web Service Pada Platform Android. Tugas Akhir*. Universitas Komputer Indonesia.
- Dwityas, N. A. (2016). Komunikasi dan Pariwisata : Peran User Generated Content bagi Traveler dalam Media Sosial. *Jurnal Simbolika : Research and Learning In Communication Study*, 2.
- Ependi, U., & Base, L. (2016). Implementasi Location Based Service Pada Aplikasi Mobile Pencarian Halte BRT Transmusi Palembang. *Journal of Information System Engineering and Business Intelligence*, 2(1).
- Forrester Consulting. (2014). *User Generated Content’s Impact On Brand Building*.
- Gaol, C. J. L. (2016). Sistem Informasi Manajemen. Diakses dari

https://books.google.co.id/books?id=VFFQD2eHGYYC&printsec=frontcover&hl=id&source=gbs_ge_summary_r&cad=0#v=onepage&q&f=false

Gunawan, S. L. (2017). *Analisis Pengaruh Electronic Word of Mouth terhadap Brand Preference Fujifilm X-Series di Kota Bandung. Tugas Akhir*. Universitas Katolik Parahyangan.

Gursoy, D. (2017). *Routledge Handbook of Hospitality Marketing*.

Hanafi. (2017). Aplikasi Pemantauan Keberadaan Lokasi dan Kecepatan Pada Kendaraan dengan Menggunakan Teknologi Mobile Data dan GPS dengan Digitalisasi Peta. *Jurnal Teknologi*, 8(2).

Helman, E., Leitner, J. B., Deegan, M. P., & Gaertner, S. L. (2013). Facial Structure Is Indicative of Explicit Support for Prejudicial Beliefs. <https://doi.org/10.1177/0956797612451467>

Hidayat, M. R. (2014). *Perancangan Booking Service System Pada Toyota. Tugas Akhir*. Universitas Dian Nuswantoro.

Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia. (2016a). Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI). Diakses 14 November 2017, dari <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/salon>

Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia. (2016b). Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI). Diakses 15 November 2017, dari <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/pencarian>

Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia. (2016c). Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI). Diakses 15 November 2017, dari <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/informasi>

Mekakau, O. D., Astuti, E. S., & Kertahadi. (2013). Analisis Pengembangan Sistem Informasi Reservasi Transportasi. *Jurnal Administrasi Bisnis*, 6.

Nistanto, R. K. (2016). Android dan iOS Kuasai 99 Persen Pasar “Smartphone” Dunia. Diakses 30 November 2017, dari <http://tekno.kompas.com/read/2016/08/19/19200097/Android.dan.iOS.Kuasai.99.Persen.Pasar.Smartphone.Dunia>

Nugroho, N. K. (2014). Aplikasi Informasi Barbershop di Jakarta Berbasis Android 4.2

(Jelly Bean) dengan Menggunakan Intel XDK dan JQUERY Mobile.

Nursukmawati, R. (2013). *Pengaruh Word Of Mouth Communication. Tugas Akhir*. Universitas Pendidikan Indonesia.

Panji, A. (2015). 96,8 Persen Smartphone yang Terjual Adalah Android dan iPhone. Diakses 15 November 2017, dari <https://www.cnnindonesia.com/teknologi/20150822165908-185-73787/968-persen-smartphone-yang-terjual-adalah-android-dan-iphone/>

Pilepić, L., Šimunić, M., & Car, T. (2015). Online hotel e-commerce sales strategies with emphasis on web booking. *Journal of Technology Research*, 6, 1–13.

Prasetyo, E. (2016). *Pembangunan Aplikasi Pengenalan dan Perencanaan Pariwisata dengan User Generated Content dan Augmented Reality. Tugas Akhir*. Universitas Atma Jaya Yogyakarta.

Santhika, E. (2017, September 18). Gojek Ekspansi Jasa Perawatan Kendaraan Panggilan di 11 Kota. Diakses 21 November 2017, dari <https://www.cnnindonesia.com/teknologi/20170918101327-185-242383/gojek-ekspansi-jasa-perawatan-kendaraan-panggilan-di-11-kota/>

Sari, E. Y. (2015). *Pembuatan Aplikasi Informasi Salon Liz dan Salon Lokasari Berbasis Android*.

Sasmito, G. W., & Hadiansah, F. (2015). Implementasi Location Based Service Rute Objek Wisata Tegal. *Jurnal Infotel*, 7(2), 107–112.

Shahbazi, S. S., & Akareem, H. S. (2014). Identifying the Decision Criterion for Choosing Beauty Parlor and Salon: A Marketing Communication Perspective. *International Journal of Business and Management Invention ISSN (Online)*, 2(June), 2319–8028.

Statista. (2017). Market share held by mobile operating systems in Indonesia from January 2012 to July 2017. Diakses 15 November 2017, dari <https://www.statista.com/statistics/262205/market-share-held-by-mobile-operating-systems-in-indonesia/>

Sucipto, H., Febriyan, & Halim, W. F. (2016). *Perancangan Mobile Application "SalonMana" Berbasis Android. Tugas Akhir*. Universitas Bina Nusantara.

Tan, C. (2015). *The Impact of Hotel Website Quality on Customer Reservation. Tugas*

Akhir. Universitas Nevada, Las Vegas.

York, A. (2016). The Ultimate User-Generated Content Guide. Diakses dari <https://sproutsocial.com/insights/user-generated-content-guide/>

Yun, H., Han, D., & Lee, C. C. (2013). Understanding the use of location-based service applications: Do privacy concerns matter? *Journal of Electronic Commerce Research*, 14(3), 215–230.



Lampiran

1. Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak Pembangunan Aplikasi *Mobile* Pencarian Informasi dan *Booking* Salon (KLOP).
2. Deskripsi Perancangan Perangkat Lunak Pembangunan Aplikasi *Mobile* Pencarian Informasi dan *Booking* Salon (KLOP).

