

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. KESIMPULAN**

Berkembangnya berbagai produk kuliner di kota Yogyakarta tentu menjadi suatu perkembangan yang baik. Ditambah dengan semakin banyaknya wisatawan yang setiap musim libur tiba memenuhi kota Yogyakarta. Untuk itu diperlukan banyaknya pengenalan mengenai tempat kuliner baru. Dengan berkembangnya teknologi, pengenalan atau promosi sudah semakin efektif. Karena tidak memerlukan banyak modal namun pesan yang ingin tersampaikan dapat ditangkap oleh para wisatawan. Seperti penggunaan *smartphone* Android yang sudah menjadi makanan sehari-hari bagi khususnya warga negara kita. Keterbatasan waktu dan penilaian subyektif bagi tiap-tiap wisatawan merupakan salah satu kendala dimana sebuah lokasi wisata kuliner dapat dinyatakan enak dan kemudian dapat direkomendasikan. Faktor-faktor yang dapat menjadikan kuliner tersebut pilihan antara lain keaslian rasa, unik, dan tidak ditemui dikota-kota lain selain Yogyakarta.

Dalam bentuk aplikasi yang dapat diunduh oleh setiap *smartphone* Yogyakarta, Nongkrong Yuk dapat memudahkan pengunjung untuk menemukan dan menentukan kuliner apa yang diinginkan. Dilengkapi dengan peta yang dapat memberikan petunjuk dimana alamat lokasi kuliner tersebut tentunya pengunjung tidak akan merasa kesulitan. Aplikasi ini dapat berkembang dengan seiring berjalannya waktu dan diharapkan dapat menjadi salah satu media promosi wisata kuliner didaerah Yogyakarta.

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam perancangan ini mencakup pencarian data dari survey langsung ketempat-tempat yang akan dipromosikan, membagikan kuisioner kepada wisatawan yang pernah berkunjung secara online, juga dari berbagai sumber pustaka dan studi literature dari berbagai media baik media konvensional cetak maupun media internet yang mendukung perancangan ini.

Setelah ditemukan beberapa pilihan menu lalu dilakukan perancangan dengan menggunakan tehnik *flat design* agar lebih mudah dalam penggunaan

disertai dengan adanya foto dan ilustrasi pelengkap. Aplikasi ini dapat diunduh secara gratis dengan menggunakan koneksi internet yang lancar, namun kendala yang dihadapi adalah koneksi internet di Indonesia yang belum stabil. Untuk itu aplikasi ini dirancang layaknya infografis online yang memudahkan pengguna dalam mengunduh ataupun penggunaannya.

## B. SARAN

Dengan seiring berkembangnya jaman, kuliner di Indonesia khususnya Daerah Istimewa Yogyakarta juga akan semakin bertambah banyak dan beraneka ragam. Namun cita rasa tradisional jaman dulu tetaplah ada untuk mengobati rasa rindu akan nikmat masakan jaman dulu. Untuk itu dengan bertambahnya teknologi kini tidak perlu bersusah payah untuk mencari alamat dengan bertanya kesana kemari, dengan kecanggihan teknologi kita bisa mengaplikasikan multimedia interaktif yang berisi peta dan keterangan gambar kedalam gadget yang sehari-hari kita gunakan.

Perancang memberikan beberapa saran kepada perancang serupa agar karya yang dihasilkan lebih sempurna kedepannya:

1. Melakukan riset data lokasi dengan seksama dan melakukannya ke banyak tempat supaya semakin banyak informasi yang bisa ditampilkan.
2. Melakukan studi tombol atau logo yang lebih efisien dan tidak merepotkan bagi pengguna.

Saran Bagi Pembaca :

1. Menggunakan waktu sebaik-baiknya untuk mencari tahu apa yang digemari dan mulai membuat karya dari situ.
2. Mengekspresikan karya dengan kreatif dan inovatif sehingga terciptalah inovasi baru yang belum pernah ada sebelumnya

Saran Bagi Institusi :

1. Menyediakan sarana dan prasarana agar para mahasiswa dapat lebih mengeksplorasi diri kedalam sebuah karya multimedia interaktif

2. Menyediakan kelas khusus bagi multimedia sehingga dapat mempelajari dengan serius.
3. Melakukan update terhadap teknologi dan fasilitas sehingga mahasiswa terus dapat menciptakan inovasi karya yang lebih baik dengan dukungan institusi.



## DAFTAR PUSTAKA

### Buku

Tim Penyusun Kamus Besar Bahasa Indonesia ED III, Kamus Besar Bahasa Indonesia, Jakarta: Balai Pustaka. 2003

Binanto, Iwan . *Multimedia Digital Dasar Teori dan Pengembangannya*. Yogyakarta. Andi Publisher. 2010

Munir. *Multimedia konsep & Aplikasi dalam Pendidikan*, Bandung. Alfabeta. 2013

Pradana, Wahyu. *Mengenal Yogyakarta Lebih Dekat*. Klaten. Skripta Mandiri. 2013

Rustan, Surianto, *Mendesain Logo*. Jakarta. Gramedia. 2009

Sanyoto, E, Sadjiman, *Dasar-dasar Tata Rupa Dan Desain (Nirmana)*: Yogyakarta. Arti Bumi Intaran. 2005

Syafaat, Nazruddin, *Yogyakarta Pemograman Aplikasi Mobile Smartphone dan tablet PC berbasis Yogyakarta*, Bandung: Penerbit Informatika. 2010

### Tautan.

[Houseofinfographics.com](http://Houseofinfographics.com), (8 Februari 2015)

[RRIYogyakarta.co.id](http://RRIYogyakarta.co.id), Minggu 1 November 2013 (20 November 2014)

[www.persiatour.com](http://www.persiatour.com) , 2007 (28 November 2014)

*Hall & Sharples*, [www.dgibli.presiatur.com](http://www.dgibli.presiatur.com) (28 November 2014)

[www. Hungrydoctor.com](http://www.Hungrydoctor.com) (26 November 2014)

[www.kotaYogyakarta.com](http://www.kotaYogyakarta.com) (20 November 2014)

[fotografi-digital.blogspot.com/2011/04](http://fotografi-digital.blogspot.com/2011/04) (20 November 2014)