

BAB VI

PENUTUP

Pada bab ini akan dijabarkan kesimpulan dan saran yang didapatkan selama proses pembangunan aplikasi tugas akhir ini.

6.1. Kesimpulan

Berdasarkan pembahasan yang telah dilakukan dari bab-bab sebelumnya, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Proses bisnis dan alur pelaksanaan dari penjadwalan di tim multimedia GKI Gejayan Yogyakarta berhasil di analisis.
2. Pembangunan Aplikasi Penjadwalan Petugas Tim Multimedia di Ibadah Gereja dengan memadukan sistem rekomendasi menggunakan Algoritma *Steepest Ascent Hill Climbing* berhasil dibangun dengan judul *Multimedia Mobile Schedule (MMS)*, terbukti dari hasil pengujian terhadap pengguna.

6.2. Saran

Berdasarkan proses pembangunan yang telah dilakukan hingga proses pengujian, penulis mendapat beberapa saran untuk pengembangan lebih terhadap aplikasi MMS yang telah dibuat sebagai berikut:

1. Sistem diharapkan bisa dikembangkan lebih dengan basis data yang lebih besar.
2. Dikembangkan untuk sistem rekomendasi yang bisa menghasilkan hasil yang lebih beragam dengan tambahan-tambahan kondisi yang bisa disesuaikan pengguna.
3. Pengembangan *multi platform*, seperti untuk iOS dan berbasis web beserta pembuatan *backend* pengelolaan data aplikasi untuk administrator.

Daftar Pustaka

- Abraham, D. et al., 2015. Penyelesaian Masalah 8-Puzzle dengan Algoritma Steepest Ascent Hill Climbing. *SETRUM*, 4(1), pp.40 - 44.
- Abrar, H., 2008. *Manajemen Proyek, Perencanaan, Penjadwalan, dan Pengendalian Proyek*. Yogyakarta: Andi.
- Andrian, N., 2013. Perancangan Penjadwalan Dinas Kerja Lapangan Pada Kantor. *Jurnal Pelita Informatika*, pp.168 - 173.
- Ayudinoto, G.S., 2016. *Aplikasi Penjadwalan Pelayanan Majelis Jemaat GKI Guntur Menggunakan Algoritma Genetika*. Bandung: Universitas Kristen Maranatha.
- Gondane, M. & Zanwar, 2012. Staff Scheduling in Health Care Systems. *IOSR Journal of Mechanical and Civil Engineering*, pp.28 - 40.
- Google, 2013. *Download Android Studio and SDK Tools | Android Studio*. [Online] Available at: <https://developer.android.com/studio/index.html> [Accessed 9 June 2016].
- Google, 2014. *Android History*. [Online] Available at: <https://www.android.com/history/> [Accessed 9 June 2016].
- Irsan, M., 2015. *Rancang Bangun Aplikasi Mobile Notifikasi Berbasis Android untuk Mendukung Kinerja di Instansi Pemerintahan*. Pontianak: Universitas Tanjungpura.
- Janata, A. & Haeran, E., 2015. Sistem Penjadwalan Outsourcing Menggunakan Algoritma Genetika (Studi Kasus : PT. Syarikatama). *Jurnal CoreIT*, pp.17 - 24.
- Karya, P.D.M., 2016. *News Gloria Suara Kristiani*. [Online] Available at: <http://www.tabloidgloria.com/2016/11/11/pemimpin-gereja-yang-dicari/> [Accessed February 2016].
- Khoswanto, H. et al., n.d. *Implementasi Metode Steepest Ascent Hill Climbing pada Mikrokontroler MCS51*

Untuk Robot Mobil Pencari Rute Terpendek.
Surabaya: Universitas Kristen Petra.

Mansur, 2014. Perancangan Sistem Informasi Penjadwalan Resource Perguruan Tinggi Menggunakan Metode Particle Swarm Optimization (PSO). *Jurnal Inovtek*, pp.75 - 86.

Mauluddin, A., Utomo, H.P. & Dewi, S.A., 2016. *Implementasi Algoritma Steepest Ascent Hill Climbing Pada Permainan Slide Puzzle Berbasis Android*. Bandung: Universitas Langlangbuana.

Nurwasito, H., 2009. Sistem Informasi Jadwal Perkuliahan dengan Sistem Pakar. *Jurnal EECCIS*, pp.57 - 61.

Nuzulla, B. & Solichin, A., 2012. *Implementasi Algoritma Steepest Ascent Hill Climbing dengan Optimasi Minimax Pada Permainan Tic Tac Toe Berbasis Android*. Jakarta: Universitas Budi Luhur.

Prabawani, C.S., 2013. *Pembuatan Aplikasi Sistem Informasi Manajemen Data Jemaat, Jadwal Pelayanan, dan Jadwal Ibadah Gereja Bethel Injil Sepenuh Salatiga Berbasis Android*. Salatiga: Universitas Kristen Satya Wacana.

Pradnyana, N.B., Sunaryono, D. & Munif, A., 2012. Perancangan dan Pembuatan Aplikasi Penjadwalan Perkuliahan Menggunakan Algoritma Genetik dan Teknologi API untuk Web. *Jurnal Teknik POMITS*, pp.1 - 5.

Putranto, K.N., 2012. *Perancangan Implementasi Penjadwalan Mata Kuliah Menggunakan Algoritma Steepest Ascent Hill Climbing (Studi Kasus : Fakultas Psikologi UKSW)*. Salatiga: Universitas Kristen Satya Wacana.

Rich, E., Knight, K. & Nair, S., 2009. *Artificial Intelligence Third Edition*. India: Tata McGraw-Hill.

Sarite, J.E., 2014. Perancangan dan Implementasi Sistem Pelayanan Berbasis Teknologi Informasi Komunikasi di Gereja Mawar Sharon Manado. *e-Journal Teknik Elektro dan Komputer*, pp.1-12.

Techterms, 2010. *Definition Smartphone*. [Online] Available at: <https://techterms.com/definition/smartphone> [Accessed 06 February 2017].

Techterms, 2016. *Definition Android*. [Online] Available at: <https://techterms.com/definition/android> [Accessed 06 February 2017].

Uriawan, W., Faroqi, A. & Fathonah, R., 2015. *Pembuatan Game Slider Puzzle Menggunakan Metode Steepest Ascent Hill Climbing Berbasis Android*. Bandung: Universitas Islam Negeri Sunan Gunung Djati.

Wijaya, C., 2013. *Perancangan dan Implementasi Aplikasi Penjadwalan Petugas Ibadah Gereja Menggunakan Algoritma Steepest Ascent Hill Climbing (Studi Kasus : Gereja Mawar Sharon Kemah Kemenangan Salatiga)*. Salatiga: Universitas Kristen Satya Wacana.

Zemma, L.A., Herfina & Qur'ania, A., n.d. *Penerapan Metode Steepest Ascent Hill Climbing Pada Model Pencarian Rute Terdekat Fasilitas Pelayanan Darurat di Kota Bogor Berbasis Android*. Bogor: Universitas Pakuan.