



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan

Sistem *ontology* tanaman herbal berbasis *mobile* dapat digunakan dengan baik berdasarkan seluruh responden yang telah menggunakannya. Informasi mengenai tanaman herbal diperoleh melalui studi literatur dari buku dan jurnal yang sudah diterbitkan, pada aplikasi ini digunakan *ontology* untuk mengolah *input* dari *user* agar hasil yang keluar sesuai dengan kebutuhan *user*. Pada aplikasi terdapat pencarian berdasarkan penyakit serta bagian tanaman yang dapat dilihat untuk membantu *user* dalam mencari informasi herbal yang dibutuhkan. Hasil pencarian yang muncul sesuai dengan data yang telah dikumpulkan sebelumnya. Selain itu, terdapat menu informasi herbal yang menampilkan secara detail informasi herbal tertentu yang dibutuhkan oleh *user*.

Perancangan dan pembangunan *class* dan *subclass* sistem ini dilakukan menggunakan metode *ontology*. *Class* serta *subclass* yang dibangun adalah *class Herbal* sebagai *class* utama yang memiliki dua *subclass* yaitu *class Description* serta *Desease*, dan *subclass* tersebut juga memiliki *subclass* yaitu, *Compound* dan *Type* sebagai *subclass Description*, serta *symptoms* sebagai *subclass Desease*.

5.2 Saran

Setelah penelitian ini selesai, terdapat beberapa saran yang dapat membantu dalam membuat penelitian ini menjadi lebih baik, antara lain:

1. Memperluas atau memperbanyak jenis dari penyakit atau *symptoms* dalam aplikasi ini, tidak hanya penyakit umum atau penyakit yang banyak menyerang masyarakat, melainkan juga penyakit–penyakit lainnya baik yang sering menyerang maupun yang jarang.
2. Menambah data dari tanaman herbal yang ada, jika jenis penyakit ditambah tentu tanaman herbal yang dapat mengatasinya juga bertambah dan hal ini akan menambah banyaknya informasi yang dapat ditemukan oleh *user* sehingga dapat semakin membantu.
3. Memperluas *class* dan *subclass* dalam *ontology* sehingga data tanaman herbal akan semakin detail, tentu dalam hal ini diperlukan informasi berdasarkan jurnal resmi mengenai tanaman tersebut sehingga data tetap *valid*.
4. Membuat aplikasi berbasis *IOS* sehingga tidak hanya pengguna *Android* yang dapat menikmati fungsi dari aplikasi ini, bisa juga dibuat versi *web* sehingga *user* yang sedang tidak menggunakan *smarthphone* tetap dapat mencari informasi tanaman herbal menggunakan aplikasi ini melalui *web*.
5. Mempercepat respon dari aplikasi pada saat mendapat *input* dari *user*, serta memastikan agar gambar akan dapat selalu muncul pada saat informasi tanaman dilihat, agar *user* dapat mengetahui wujud dari tanaman herbal yang mereka pilih.

6. Memperbaiki *navigation bar* pada aplikasi, dimana jika pada saat berpindah *menu*, tidak menampilkan animasi membuka dan menutup tampilan.
7. Memperkecil *class* yang ada pada aplikasi, dengan lebih mengelompokkan dan menggunakan fungsi yang sudah dibuat atau ada, sehingga jumlah *class* akan lebih sedikit

