

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Dengan selesainya seluruh analisis sistem, perancangan program, dan implementasi aplikasi Kulineran Semarang, maka penulis menarik beberapa kesimpulan sebagai berikut :

1. Telah berhasil dibangun sebuah aplikasi Kulineran Semarang sebagai sarana informasi berbasis Android.
2. Perancangan aplikasi dilakukan dengan menggambarkan sistem menggunakan beberapa diagram UML, yaitu *class diagram*. Selanjutnya dilakukan perancangan antar-muka untuk menghubungkan pengguna dengan aplikasi.
3. Pemodelan antar-muka yang dibuat meliputi antar-muka *splash screen*, menu utama, informasi restoran atau kafe, peta, gambar, dan tentang aplikasi.
4. Aplikasi bersifat offline, sehingga mempermudah pengguna untuk menggunakan tanpa harus mengeluarkan biaya dan bisa mengakses aplikasi dimana saja.
5. Aplikasi ini berfungsi juga membantu untuk meningkatkan kunjungan wisatawan ke kawasan Kota Semarang dan sekitarnya.

5.2 Saran

Pada penulisan skripsi ini tentu masih terdapat kekurangan yang dapat disempurnakan lagi pada pengembangan sistem berikutnya. Agar aplikasi Kulineran Semarang ini dapat menjadi lebih baik terdapat beberapa saran yang dapat digunakan, diantaranya :

1. Dalam penambahan atau mengubah data yang berada di dalam aplikasi ini masih menggunakan manual. Dalam pengembangan selanjutnya diharapkan bisa menggunakan server agar bisa terubah otomatis.
2. Aplikasi ini masih menggunakan bahasa Indonesia sehingga hanya bisa digunakan oleh wisatawan domestik dan orang yang fasih berbahasa Indonesia. Dalam pengembangan selanjutnya bisa ditambahkan fitur yang berbahasa asing seperti bahasa Inggris.
3. Tampilan pada aplikasi masih sederhana. Diharapkan dalam pengembangan selanjutnya dapat memperindah tampilan.