

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dalam skripsi, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Untuk merancang dan membuat aplikasi "Pencarian Wisata Kuliner di Kota Surakarta" Berbasis Android dengan menggunakan Analisis SWOT, dan Perancangan menggunakan UML, ERD, serta Perancangan Antar Muka (Interface).
2. Dengan Android Studio dapat membuat aplikasi Wisata Kuliner yang dapat dijalankan di sistem operasi android.
3. Aplikasi "Pencarian Wisata Kuliner di Surakarta" dapat memudahkan user dalam menentukan jalur menuju lokasi Wisata Kuliner terdekat yang berada di wilayah Surakarta .
4. Aplikasi ini dapat menampilkan peta Wisata Kuliner dengan bantuan GPS.
5. Aplikasi ini dapat dijadikan acuan alternatif untuk para wisatawan daerah Surakarta yang menggunakan perangkat mobile Android dalam memperoleh informasi seputar Wisata Kuliner yang ada di Kota Surakarta.

5.2 Saran

Dalam pembuatan suatu aplikasi tentunya akan terdapat kekurangan seperti halnya Aplikasi. Agar kedepannya aplikasi ini lebih sempurna, berikut beberapa saran dari penulis :

1. Pengembang dapat mengembangkan cakupan lokasi tidak hanya sebatas Kota Surakarta.
2. Pengembang dapat menambahkan fitur wisata, fitur hotel, fitur SPBU yang berguna dalam aplikasi Wisata Kuliner ini.

