

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Dari uraian dan penjelasan serta pembahasan keseluruhan materi pada bab-bab sebelumnya dan dalam mengakhiri pembahasan “Aplikasi Informasi Kebudayaan dan Pariwisata Kabupaten Sumba Timur Berbasis Android”, maka penyusun mengambil kesimpulan bahwa :

1. Telah dibuat aplikasi wisata dan budaya kabupaten Sumba Timur berbasis android yang berisi budaya, wisata, even budaya dan seni kerajinan tangan. Dalam pembuatannya aplikasi ini menggunakan UML yaitu *Usecase Diagram*, *Activity Diagram*, *Sequerce Diagram* dan *Class Diagram*. Dengan dibuatnya aplikasi ini diharapkan dapat memberikan informasi tentang wisata dan budaya kabupaten Sumba Timur.
2. Aplikasi Informasi Kebudayaan dan Pariwisata Kabupaten Sumba Timur Berbasis Android dapat mempermudah wisatawan untuk mendapatkan informasi kebudayaan dan pariwisata kabupaten Sumba Timur.

5.2 Saran

Pada penulisan skripsi ini tentu masih ada kekurangan yang mungkin dapat disempurnakan lagi pada pengembangan selanjutnya, terdapat beberapa saran yang dapat dipergunakan diantaranya:

1. Penambahan wisata dan budaya belum ada pada aplikasi.
2. Resolusi pada saat pembuatan aplikasi harus bisa sesuai dengan segala *device* layar aplikasi tidak terpotong.
3. Penambahan wisata dan budaya membutuhkan banyak aset gambar sehingga pengembang selanjutnya diharapkan memiliki lebih banyak aset untuk memperbanyak isi aplikasi.

Penyusun berharap aplikasi yang telah dibuat ini dapat membantu masyarakat dalam mengetahui wisata dan budaya kabupaten Sumba Timur sehingga pengguna diharapkan dapat ikut membantu mempromosikan wisata dan budaya kabupaten Sumba Timur.