

## BAB V

### PENUTUP

#### 5.1 Kesimpulan

Dari rumusan masalah yang telah ditentukan dalam Pembuatan Aplikasi Pengenalan Budaya dari 34 Provinsi di Indonesia, maka dapat disimpulkan bahwa

:

1. Pemodelan aplikasi dilakukan untuk mendapatkan alur aplikasi yang terjadi, yang digambarkan dalam bentuk UML.
2. Perancangan aplikasi dilakukan dengan menggambarkan pemodelan aplikasi menggunakan beberapa diagram UML, yaitu *Use Case Diagram*, *Class Diagram*, *Activity Diagram* dan *Sequence Diagram*.
3. Perancangan dan design aplikasi dibuat lebih menarik dengan efek dan penggunaan warna yang menarik.
4. Pemodelan antarmuka yang dibuat meliputi antarmuka Splash Screen, antarmuka Menu Awal, antarmuka Daftar Provinsi, antarmuka Daftar Jenis Budaya dan antarmuka Deskripsi Budaya.
5. Aplikasi mengandung informasi yang penting untuk masyarakat terlebih khusus anak-anak yang sedang dalam proses belajar tentang Pengetahuan Sosial. Pengenalan budaya meliputi; rumah adat, pakaian adat, tarian adat, senjata daerah, alat musik dan makanan khas.

6. Hasil dari pengujian yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa aplikasi telah mampu beroperasi dengan baik.

## 5.2 Saran

Dari Pembuatan Aplikasi Pengenalan Budaya dari 34 Provinsi di Indonesia, ada beberapa saran yang dapat dikembangkan untuk penelitian berikutnya. Adapun sarannya sebagai berikut :

1. Tampilan dan informasi dibuat lebih menarik dan lebih lengkap lagi sehingga dapat membuat pengguna atau masyarakat lebih tertarik.
2. Diharapkan bagi para developer selanjutnya dapat membuat dan mengembangkan aplikasi ini menjadi aplikasi yang lebih baik dan berguna. Yang dapat digunakan di semua platform handphone lainnya, seperti IOS, blackberry dan lainnya.