

## **BAB V PENUTUP**

### **5.1 Kesimpulan**

Tahapan-tahapan penelitian yang dilakukan dalam merancang aplikasi bangunan terkenal di dunia adalah sebagai berikut:

#### **1. Analisis SWOT**

Dilakukan untuk mengetahui kekuatan, kelemahan, peluang, dan ancaman dari aplikasi yang dibuat.

Hasil analisis SWOT yang dilakukan pada penelitian adalah dari segi kekuatan, aplikasi mudah digunakan dan tidak perlu koneksi internet karena aplikasi ini offline. Sedangkan kelemahannya aplikasi ini bisa dijalankan dengan baik hanya pada *smartphone* dengan resolusi layar mdpi. Dari segi peluang, aplikasi ini akan banyak digunakan oleh pengguna karena jumlah pengguna Android yang semakin meningkat. Sedangkan ancamannya adalah persaingan dengan aplikasi lain yang sejenis.

#### **2. Pemodelan proses**

Dilakukan untuk memberikan gambaran mengenai alur kerja sistem. Pada penelitian ini UML yang digunakan meliputi *Use Case Diagram*, *Activity Diagram*, *Sequence Diagram*, dan *Class Diagram*.

#### **3. Pemodelan data yang dilakukan menghasilkan lima tabel, yaitu tabel tbl\_asia, tbl\_eropa, tbl\_amerika, tbl\_afrika, dan tbl\_australia. Kelima tabel memiliki struktur yang sama. Masing-masing tabel berisi data**

gambar bangunan beserta informasinya sesuai dengan benuanya masing-masing.

4. Pemodelan antarmuka yang dibuat meliputi tampilan pembuka, tampilan menu utama, tampilan galeri gambar, dan tampilan detail gambar.
5. Implementasi dari perancangan yang dibuat menghasilkan sebuah aplikasi yang setelah dilakukan black box testing menunjukkan bahwa semua tombol berfungsi sebagai mana mestinya dan aplikasi dapat berjalan dengan baik, dengan tampilan antarmuka sesuai dengan rancangan.
6. Dari hasil pengujian yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa aplikasi telah mampu memberikan informasi mengenai bangunan-bangunan terkenal di dunia dengan menampilkan gambar-gambar bangunan yang bisa diperbesar dilengkapi dengan informasi yang ada dibawah gambar.

## **5.2 Saran**

Pada perancangan aplikasi bangunan terkenal di dunia yang dilakukan, masih terdapat kekurangan-kekurangan didalam aplikasi ini. Mungkin aplikasi ini dapat disempurnakan pada penelitian-penelitian berikutnya. Untuk lebih menyempurnakan aplikasi ini, maka penulis memberikan beberapa saran yaitu sebagai berikut:

1. Jumlah bangunan yang ada pada aplikasi ini masih sedikit sehingga pengembang berikutnya bisa menambahkannya lagi supaya lebih lengkap.
2. Gambar yang ada masih 2 dimensi, sehingga pengembang berikutnya mungkin bisa menggantinya menjadi gambar 3 dimensi.
3. Pada aplikasi ini hanya memberikan informasi mengenai bangunan saja. Untuk pengembangan berikutnya mungkin bisa dilengkapi dengan adanya fasilitas peta dan gps menuju lokasi bangunan sehingga bisa semakin mempermudah pengguna untuk mengetahui lokasi bangunan.

