

BAB V PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Setelah tahapan-tahapan penelitian dilakukan kesimpulan yang dapat diambil dalam penelitian kali ini adalah :

1. Perancangan Aplikasi dilakukan dengan menggambarkan sistem menggunakan beberapa diagram UML yaitu *Use Case Diagram*, *Activity Diagram*, *Sequence diagram*, dan *Class diagram*. Selanjutnya dilakukan perancangan antar muka untuk menghubungkan pengguna dan aplikasi.
2. Proses menampilkan informasi pariwisata pada tempat wisata, kuliner dan budaya diawali dengan menampilkan daftar pariwisata, selanjutnya menampilkan gambar dan keterangan.
3. Proses menampilkan hotel dan peta menggunakan *webview*.

5.2 Saran

Pada penulisan Skripsi ini tentu masih banyak kekurangan , dan mungkin dapat disempurnakan oleh penelitian-penelitian berikutnya. Untuk lebih menyempurnakan program ini penulis memberikan beberapa saran diantaranya :

1. Pada aplikasi ini hanya tersedia 4 (empat) informasi pariwisata Wonosobo. Mungkin pengembang berikutnya dapat menambah

informasi mengenai pariwisata yang ada di Wonosobo secara lebih lengkap.

2. Aplikasi ini masih menggunakan tombol/*button* dalam pembuatan interfacenya, dan setiap tombol yang digunakan telah diganti *background*-nya dengan *image*, sehingga cukup memakan banyak volume. Di sini pengembang berikutnya dapat mengganti metode yang sudah ada dengan metode baru, yaitu menggunakan koordinat pada *image view*.
3. Penyediaan *sampling* gambar dan keterangan pada aplikasi ini masih terbatas. Mungkin dalam pengembangannya *sampling* gambar dan keterangan dapat ditambah lebih lengkap dan *update* sehingga *sampling* lebih bermacam-macam.

