

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. Pemodelan antarmuka yang dibuat meliputi antarmuka *Splash screen*, antarmuka Menu Awal, antarmuka Kategori, antarmuka Daftar Cerita, antarmuka Info. Fitur yang ada dalam aplikasi ini meliputi fitur menampilkan cerita rakyat Nusa Tenggara Timur.
3. Implementasi dan perancangan yang dibuat menghasilkan :
 - a. Aplikasi yang dapat dijadikan media pembelajaran seni dan budaya tentang cerita rakyat Nusa Tenggara Timur
 - b. Aplikasi yang dapat dijadikan media promosi Provinsi NTT dengan cerita Rakyatnya.

4. Hasil dari pengujian yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa aplikasi telah mampu menampilkan isi cerita rakyat yang di kategorikan berdasarkan pulau yang ada di NTT.

5.1 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 menampilkan cerita saja karena keterbatasan gambar dari sumber, Untuk pengembangan lebih lanjut sebaiknya dapat di buat gambar dengan desain sendiri.
2. Masih banyaknya cerita rakyat NTT belum termasuk dalam daftar Cerita Rakyat NTT, untuk itu dapat dikembangkan selanjutnya untuk menambah cerita-cerita rakyat di NTT yang tidak terdaftar disini.