

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Dari uraian dan penjelasan serta pembahasan keseluruhan materi pada bab-bab sebelumnya dan dalam mengakhiri pembahasan “Aplikasi Kumpulan Cerita Daerah di Indonesia Berbasis Android”, maka penyusun mengambil kesimpulan bahwa :

1. Untuk merancang dan membuat aplikasi *mobile* diperlukan beberapa tahapan dimulai dari perancangan sistem, basis data dan interface. Perancangan sistem menggunakan beberapa diagram UML yaitu *Use Case Diagram*, *Activity Diagram*, *Sequence diagram*, dan *Class diagram*.
2. Telah dibuat aplikasi kumpulan cerita daerah di Indonesia berbasis android yang berisi kumpulan cerita, pencarian kategori, informasi, dan bantuan. Dengan dibuatnya aplikasi ini diharapkan dapat memberikan informasi tentang cerita daerah di Indonesia.
3. Aplikasi ini cerita daerah ini dikelompokkan berdasarkan pulau asal cerita.
4. Aplikasi ini juga disertai kotak pencarian berdasarkan kategori cerita.

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 cerita yang belum ada pada aplikasi.
2. Resolusi pada saat pembuatan aplikasi harus bisa sesuai dengan segala *device* agar layar game tidak terpotong.
3. Penambahan cerita membutuhkan banyak aset/ gambar sehingga pengembang selanjutnya diharapkan memiliki lebih banyak aset untuk memperbanyak isi cerita.

Penyusun berharap aplikasi yang telah dibuat ini dapat membantu masyarakat dalam mengetahui jenis-jenis cerita daerah yang ada di Indonesia sehingga pengguna diharapkan dapat ikut membantu melestarikan sastra Indonesia.