

## BAB V

### PENUTUP

#### 5.1 KESIMPULAN

Setelah melihat dari pembahasan keseluruhan materi pada bab-bab sebelumnya pada perancangan aplikasi Cerita Rakyat Bima, penulis dapat mengambil kesimpulan :

1. Telah berhasil dibangun sebuah aplikasi mobile Cerita Rakyat Bima berbasis android sebagai media edukatif maupun informasi tentang sejarah daerah Bima
2. Aplikasi ini memiliki kelebihan dari aplikasi lain nya yaitu dapat mendengarkan suara tanpa harus membacanya.
3. Perancangan aplikasi dilakukan dengan menggambarkan system menggunakan beberapa diagram UML, yaitu Use Case Diagram, Class Diagram, Activity Diagram Dan Sequence Diagram. Selanjutnya dilakukan perancangan antarmuka untuk menghubungkan pengguna dan aplikasi.

#### 5.2 SARAN

Penulisan skripsi ini tentu masih banyak kekurangan dan aplikasi yang penulis buat ini terbuka untuk dikembangkan lagi oleh penelitian yang lain untuk disempurnakan. Untuk itu penulis akan memberi saran untuk penelitian selanjutnya agar dalam pengembangan aplikasi ini semakin baik.

1. Aplikasi Cerita Rakyat Bima ini hanya menyajikan gambar, teks dan suara, selanjutnya bisa dikembangkan dengan menyajikan animasi agar aplikasi lebih menarik dalam segi interface.
2. Pada aplikasi ini hanya menyajikan beberapa cerita rakyat saja selanjutnya bisa dikembangkan dengan menyajikan lebih banyak cerita.
3. Pengembang juga dapat menambahkan pertanyaan atau kuis di setiap cerita rakyat.

