

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 system menggunakan beberapa diagram UML yaitu *Use Case Diagram*, *Activity Diagram*, *Sequence Diagram*, dan *Class Diagram*. Selanjutnya dilakukan perangan antarmuka untuk menghubungkan pengguna dan aplikasi.
2. Pemodelan antarmuka yang dibuat meliputi splash screen, antarmuka menu awal, antarmuka Daftar Kabupaten, antarmuka Help, antarmuka Credit. 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 dan pengujian yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa aplikasi telah mampu menampilkan isi cerita rakyat yang dikategorikan berdasarkan daftar Kabupaten yang ada di NTT.

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 menampilkan cerita saja karena keterbatasan gambar dari sumber. Untuk pengembangan lebih lanjut sebaiknya dapat dibuat gambar dengan desain sendiri.
2. Masih banyak 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.

