

## BAB V

### PENUTUP

#### 5.1 Kesimpulan

Berdasarkan dari penjelasan yang telah di uraikan pada bab-bab sebelumnya hingga tahap implementasi program serta berdasarkan dari rumusan masalah yang ada maka dapat disimpulkan :

1. Aplikasi wisata berbasis android yang berisi tempat – tempat tujuan wisata favorit di Sulawesi Utara seperti wisata alam, wisata budaya, wisata religi, wisata belanja, dan wisata sejarah. Dalam proses pembuatan aplikasi ini berdasarkan metode analisis swot, analisis kebutuhan fungsional. Metode perancangan menggunakan UML yaitu *use case diagram*, *activity diagram*, *sequence diagram*, *class diagram*, ERD (*Entity Relationship Diagram*), RAT (Relasi Antar Tabel), Struktur basis data. Perancangan user interface dan *Blackbox testing*. Dengan dibuatnya aplikasi ini diharapkan dapat memberikan informasi tentang pariwisata di Sulawesi Utara.
2. Aplikasi ini memanfaatkan fitur google map sehingga dengan otomatis menunjukan tempat yang akan dikunjungi.

## 5.2 Saran

Dalam pembuatan aplikasi tentunya terdapat kekurangan seperti pada aplikasi wisata sulut. Demikian beberapa saran yang dapat dipergunakan sebagai pertimbangan untuk pengembangan aplikasi pada penelitian selanjutnya.

1. Manambahkan secara rinci dalam aplikasi mengenai fasilitas seperti penyewaan alat-alat, serta pelayanan yang ada di suatu tempat wisata. Sehingga membuat wisatawan lebih mengenal gambaran tempat wisata yang akan di kunjungi.
2. Penambahan fitur - fitur yang lebih menarik dalam aplikasi perlu ditambahkan oleh pengembang aplikasi selanjutnya, seperti menu *share* ke media *social*.
3. Aplikasi dilengkapi dengan pemilihan bahasa inggris agar wisatawan dari luar negeri bisa menggunakannya.

