

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Kesimpulan yang didapat dari penulisan skripsi ini, penulis membangun suatu aplikasi dengan nama “Kab. Pekalongan” yang berfungsi sebagai media informasi untuk masyarakat yang ingin mengetahui lebih dalam tentang Kabupaten Pekalongan.

Berdasarkan analisis, perancangan, implementasi, dan pembahasan dari pembuatan aplikasi media informasi Kabupaten Pekalongan maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Aplikasi berisi keterangan identitas, sejarah, dan prestasi Kabupaten Pekalongan. Serta terdapat daftar info seni budaya, kuliner, dan wisata.
2. Dalam pembuatan aplikasi media informasi Kabupaten Pekalongan menggunakan metode *waterfall*. Metode perancangan menggunakan UML yang meliputi *use case diagram*, *activity diagram*, *sequence diagram*, dan *class diagram*.
3. Untuk merancang dan membangun aplikasi, perangkat lunak yang dibutuhkan adalah *Android Studio 2.2*, *Android SDK Build Tools 23.0.2*, dan *Java JDK 1.8.0*. Aplikasi ini dapat di aplikasikan pada device Android dengan minimal sistem operasi 4.0 (*Ice Cream Sandwich*).

5.2 Saran

Dalam pembangunan aplikasi media informasi kabupaten Pekalongan ini masih jauh dari sempurna dan masih banyak kekurangan. Oleh karena itu perlu dilakukan pengembangan dan penyempurnaan lebih lanjut. Adapun saran agar aplikasi ini bisa berfungsi dengan lebih optimal dan lebih menarik sebagai berikut:

1. Menambahkan secara rinci informasi yang ada didalam aplikasi.
2. Menambahkan rute peta untuk menuju ke lokasi wisata ataupun kuliner.
3. Aplikasi dilengkapi dengan pemilihan Bahasa Inggris agar wisatawan dari luar dapat menggunakan aplikasi tersebut.
4. Penambahan fitur-fitur yang lebih menarik seperti menu share ke media sosial.

