

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Dari uraian penjelasan dan pembahasan keseluruhan materi-materi di atas, maka penulis mengambil beberapa kesimpulan-kesimpulan pokok mengenai **"ANALISIS DAN PERANCANGAN PETA INTERAKTIF WISATA KULINER DI BANJARMASIN BERBASIS ANDROID"** sebagai berikut :

1. Perancangan sistem menggunakan UML (*Unified Modelling Language*). Sebagai penyempurna perancangan sistem ditutup dengan perancangan *interface aplikasi*.
2. Tahap selanjutnya dilakukan implementasi program yang sudah dirancang dengan menggunakan aplikasi "Eclipse" sebagai olah program dan "MySql" sebagai basis data. Adapun langkah-langkahnya diawali dari pembuatan *database*, tabel dan olah tabel yang dibutuhkan, kemudian dilanjutkan pembuatan sistem setahap – demi setahap sesuai perancangan yang sudah ada.
3. Setelah sistem selesai dibuat, dilakukan uji program serta uji sistem
4. Semua halaman yang ada pada aplikasi, baik user maupun admin sudah berjalan sesuai dengan yang ada pada perancangan.
5. Tidak terdapat error pada sistem yang menyebabkan sistem gagal melakukan perintah

5.2 Saran

Setelah melakukan serangkaian pembuatan *aplikasi* ini, maka penulis mengemukakan beberapa pemikiran sebagai saran sebagai berikut :

1. Dengan adanya sistem yang baru, pemeliharaan dan perawatan terhadap perangkat keras, perangkat lunak dan ketersediaan *server* baik *hosting* dan *domain* harus diperhatikan agar sistem dapat berjalan dengan baik.
2. Fitur sistem yang perlu dikembangkan antara lain penggunaan aplikasi secara offline.
3. Fitur pencarian lebih di sempurnakan
4. Penggunaan peta offline bisa di tambahkan di sistem ini
5. Fitur sistem yang perlu dikembangkan antara lain memungkinnya aplikasi untuk melakukan *share* informasi ke media sosial.
6. Sistem dapat menyimpan data informasi yang di buka terakhir
7. Penyempurnaan fitur olah data admin.

Demikian saran-saran yang penulis rasakan penting untuk disampaikan. Untuk selanjutnya penulis berharap kritik sertasaran yang sifatnya membangun bagi kesempurnaan situs ini nantinya.