

## **BAB V**

### **SIMPULAN DAN SARAN**

#### **5.1 Simpulan**

Simpulan yang dapat diambil dari pembuatan aplikasi informasi wisata di Sanana Maluku Utara berbasis android sebagai berikut:

Adanya aplikasi informasi wisata di Sanana Maluku Utara berbasis android merupakan solusi yang terbaik untuk memecahkan permasalahan-permasalahan yang di hadapi oleh para wisatawan, dengan aplikasi ini para wisatawan dapat memilih dan mengetahui lokasi atau rute tempat wisata yang akan dikunjungi. Pada aplikasi terdapat 10 macam tempat wisata, 6 macam hotel, dan 6 macam jenis kuliner yang ada di Sanana Maluku Utara akan tetapi aplikasi informasi wisata di Sanana Maluku Utara masih perlu dikembangkan lebih lanjut lagi untuk mencapai kata sempurna.

Pembuatan aplikasi wiasata informasi di Sanana Maluku Utara dibuat dengan android studio versi 4.1, didesain menggunakan css, dan javascript. Aktor yang berperan dalam aplikasi ini adalah *admin* dan wisatawan.

Hasil pengujian sistem pada penelitian adalah:

Penggunaan aplikasi (*User View*) secara tampilan tidak ada masalah, tapi ada beberapa hal yang menjadi catatan, yaitu seperti informasi wisata ditambah dan dilengkapi lagi. Proses pembuatan (*Manufacturing View*) aplikasi segera disempurnakan agar dibagikan ke *play store* agar dapat digunakan oleh masyarakat luas. Pandangan developer (*Transcendental View*) pada desain aplikasinya terdapat logo yang menunjukkan ciri khas dari pulau sanana, sehingga masyarakat dapat dengan mudah mengenali aplikasi. Pandangan ekonomi (*Value-based View*) aplikasi ini mudah dipahami dan terdapat berbagai macam list pilihan wisata yang membantu wisatawan dalam memilih tempat wisata. Pandangan produk pengembang (*Product View*) produk dapat menjangkau masyarakat umum atau para wisatawan tidak hanya dari pulau Sanana saja tetapi dari luar Sanana pun dapat mengaksesnya.

## 5.2 Saran

Beberapa saran yang dapat mendukung pengembangan aplikasi informasi wisata di Sanana Maluku Utara :

1. Aplikasi ini hanya dapat berjalan pada satu *platform* yaitu android, oleh karena itu perlu mengembangkan aplikasi ini agar dapat digunakan pada platform iOS.
2. Diperlukannya pengembangan aplikasi berupa *database* untuk menyimpan data lebih banyak dan mempermudah *deplover* dalam mengupdate data informasi wisata.
3. Perlu dilakukan pengembangan pada aplikasi berupa *tools* menu wisata favorit agar wisatawan dapat berkunjung kembali.

## DAFTAR PUSTAKA

- Enterprise, J. 2015. *Mengenal Pemograman Database*. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Hohensee, B. 2014, *Android for Beginners Developing apps using Android Studio*. Impressum: Sweden
- Iqbal C. R., Muchammad, H., & Hudan, S. 2012. *Implementasi Klien SIP Berbasis Web Menggunakan HTML 5 dan Node.js* <http://www.ejurnal.its.ac.id/index.php/teknik/article/view/643>. Diakses Pada 17 Mei 2020.
- Kosim Nur F. 2013. *Sistem Informasi Geografis Pariwisata Kabupaten Klaten Berbasis Android 2.3.3* Yogyakarta: Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga.
- Kshirasagar N, & Priyadarshi Tripathy. 2011. *Software Testing and Quality Assurance: Theory and Practice*, 17: Software Quality.
- Maiyana, E. 2018 *Pemanfaatan Android Dalam Perancangan Aplikasi Kumpulan Doa*. Jurnal Sains Dan Informatika, 4.II (54-67).
- Nazruddin Safaat H. 2011, *Android Pemograman Aplikasi Mobile Smartphone dan Tablet PC BerbasisAndroid*. Bandung: Informatika Bandung.
- Nazruddin Safaat H. 2015. *Pemrograman Aplikasi Mobile Smartphone dan Tablet PC Berbasis Android*. Bandung: Informatika Bandung.
- Sukamto, R. A., & Shalahudin, M. 2014, *Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur Dan Berorientasi Objek*. Bandung: Informatika Bandung.