

BAB VI

KESIMPULAN DAN SARAN

6.1. Kesimpulan

Berdasarkan proses penelitian, analisis, perancangan, implementasi dan pengujian perangkat lunak yang telah dilakukan, dapat ditarik kesimpulan yaitu sebagai berikut:

1. Penulis berhasil membangun aplikasi pengenalan pariwisata Kabupaten Tapanuli Tengah berbasis multimedia yang dapat memberikan gambaran secara jelas kepada wisatawan mengenai tempat wisata dan hotel yang terdapat di Kabupaten Tapanuli Tengah.
2. Dengan adanya aplikasi wisata Kabupaten Tapanuli Tengah wisatawan dan calon wisatawan merasa puas yang dibuktikan dengan hasil responded yang sangat setuju dan setuju dengan total 94%. Hal ini dikarenakan aplikasi diakses dengan menggunakan perangkat mobile yang dapat digunakan dimanapun dan kapanpun

6.2. Saran

Saran yang dapat diambil dari tahap analisis sampai pada tahap pengujian dalam pembuatan tugas akhir ini adalah:

1. Diharapkan menambah bagian informasi dan tempat - tempat wisatanya.

2. Animasi diperbanyak agar aplikasi dapat lebih menarik lagi.
3. Menambah menu transportasi.
4. Menambah informasi homestay.



DAFTAR PUSTAKA

- Enterprise, J. (2010). *Step by Step Ponsel Android*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Noviyanto, F. (2008). Membangun Sistem Pembelajaran Pengenalan Bentuk Untuk Anak Berbasis Multimedia dan Game Interaktif. *Jurnal Informatika Vol 2, No.1*, 1-10.
- Putra, f. S., & Ziveria, M. (2013). Implementasi Sistem Informasi Pariwisata Mobile Untuk Profinsi Sumatera Barat Berbasis Multimedia. *Seminar Nasional Sistem Informasi Indonesia*, 1-6.
- Putra, I. E., & Wahyudi. (2015). Rancangan Bangun Aplikasi Promosi Pariwisata Berbasis Multimedia Interaktif Kabupaten Pesisir Selatan Sumatera Barat. *Jurnal TEKNOIFVol.3, No. 2*, 1-9.
- Sulistyanto, H., & Nurgiyatna. (2014). Pengembangan Aplikasi Sistem Informasi Wisata Solo Raya Pada Perangkat Mobile. *Simposius Nasional RAPI XIII*, 1-4.
- Utama, I. G. R., 2014. Pengantar Industri Pariwisata. Yogyakarta: Deepublish(Grup Penerbitan CV BUDI UTAMA).
- Sandy, W. M. & Yulianto, L., 2012. Pembuatan Media Informasi Wisata Budaya Kabupaten Pacitan Berbasis Multimedia. Seruni FTI UNSA, pp. 13-17.

Vaughan, T. (2011). *Multimedia: Making It Work* (8th ed.). United States.

W, C. K., Sulistijono, I. A., & Kurniawanto, A. (2011). Belajar Gamelan Jawa Menggunakan Platform iOS. *The 13th Industrial Electronics Seminar 2011* (hal. 409-413). Surabaya: Electronic Engineering Polytechnic Institute of Surabaya (EEPIS).

Maslim, M., & Kusumawati, L. (2014, Januari 1). Pembangunan Aplikasi Buku Resep Makanan Khas Daerah Istimewa Yogyakarta Berbasis Multimedia. *Jurnal Buana Informatika*, 5, 44-52.

Siwitomo, D. A., & Hakim, A. R. (2010). *Media Promosi Pariwisata Kabupaten Kebumen Berbasis Multimedia*. Naskah Publikasi, Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer Amikom, Teknik Informatika, Yogyakarta.