

BAB VI

KESIMPULAN DAN SARAN

6.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis, design, implementasi dan pengujian yang telah dilakukan terhadap perangkat lunak KUNINGAN TOURISM dapat diambil kesimpulan, yaitu : telah berhasil dibangun sebuah aplikasi pengenalan pariwisata di Kabupaten Kuningan. Aplikasi ini digunakan untuk membantu dan mempermudah proses wisatawan untuk mencari wisata di Kuningan Jawa Barat, terbukti dari hasil kuesioner yaitu 64,1% sangat setuju dan 28,2% setuju. Aplikasi ini digunakan untuk mendapatkan informasi tempat wisata, rating wisata dan review, terbukti dari hasil kuesioner yaitu 59% sangat setuju dan 30,2% setuju.

6.2 Saran

Berdasarkan aplikasi yang telah dibangun, saran untuk pengembangan aplikasi KUNINGAN TOURISM selanjutnya KUNINGAN TOURISM dapat dikembangkan dalam bentuk aplikasi berbasis mobile.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] K. Dwi And P. Novianti, “Pelayanan Informasi Tujuan Wisata Berbasis Semantik Kadek,” *Protek*, Vol. 05, No. 1, Pp. 8–12, 2018.
- [2] D. H. Kusuma And M. N. Shodiq, “Sistem Rekomendasi Destinasi Pariwisata Menggunakan Metode Hibrid Case Based Reasoning Dan Location Based Service Sebagai Pemandu Wisatawan Di Banyuwangi,” *Intensif*, Vol. 1, No. 1, Pp. 28–34, 2017.
- [3] H. Marcos And O. Wisata, “Sistem Informasi Geografis Objek Wisata Kabupaten Pematang,” Pp. 36–39.
- [4] A. K. Dewi Purnamasari, Gunawan Abdillah, “Sistem Pendukung Keputusan Rekomendasi Tempat Wisata Di Jawa Barat Menggunakan Metode Technique For Order Preference By Similarity To Ideal Solution (Topsis),” Pp. 49–55, 2017.
- [5] T. Elektro, T. T. Nasional, And J. Babarsari, “Rancang Bangun Sistem Informasi Obyek Wisata Berbasis Web Menggunakan Metode User Centered Design Rancang Bangun Sistem Informasi Obyek Wisata Berbasis Web Menggunakan Metode User Centered Design (Ucd) 1 2 Oni Y Uliani, Joko Prasajo,” Vol. 2, No. 7, Pp. 149–164, 2015.
- [6] R. Pembangunan, J. Menengah, And B. A. B. I. Pendahuluan, “Kabupaten Kuningan,” 2018.
- [7] T. Handoyo, M. Kom, W. Priyoatmoko, And S. Kom, “Rancang Bangun Sistem Informasi Obyek Wisata Di Kabupaten Semarang,” *Inf. Pengemb. Iptek*, Vol. 10, No. 2, Pp. 21–37, 2014.
- [8] L. D. Samsumar, N. Puspitasari, U. Mulawarman, P. P. Lombok, S. Additive, And W. Method, “Jurnal Explore Stmik Mataram – Volume 8 No 2 Tahun 2018 Issn : 2087-894 Perancangan Sistem Informasi Pariwisata Pulau Lombok Dengan Jurnal Explore Stmik Mataram – Volume 8 No 2 Tahun 2018 Issn : 2087-894,” Vol. 8, No. 2, Pp. 34–40, 2018.
- [9] E. S. Anggi Dian Anggraini, “Sistem Informasi Pariwisata Berbasis Website Di Tana Toraja,” Pp. 6–8, 2016.
- [10] D. O. Ps *Et Al.*, “Destinasi Pariwisata Dipublikasikan,” Vol. 07, 2019.

- [11] M. Yalia, "Kepariwisata Daerah The Government Policy Of Kuningan District In The Ict Utilization For Development Of Local Tourism," Pp. 255–263, 2014.
- [12] J. Sains, I. Geografi, V. I. Nomor, P. Bilato, And D. I. Kabupaten, "Aplikasi Sistem Informasi Geografis Pariwisata Pantai Bilato Di Kabupaten Gorontalo," Vol. I, No. 4, Pp. 1–7, 2018.
- [13] R. Soelistjadi, "Sistem Informasi Pariwisata Berbasis Website : Studi Kasus Fasilitas Penginapan Di Wilayah Propinsi Yogyakarta," Vol. 7, No. 1, Pp. 59–67, 2015.
- [14] I. Syafitri, "Pengertian Php Beserta Fungsi Dan Sejarah Php," *Www.Nesabamedia.Com*, 2019. [Online]. Available: <https://www.nesabamedia.com/pengertian-php-dan-fungsinya/>. [Accessed: 01-Jan-2020].
- [15] F. Nkd, "Laravel Serta Fitur-Fitur," *Www.Logique.Co.Id*, 2019. [Online]. Available: <https://www.logique.co.id/blog/2019/10/28/pengertian-laravel/>. [Accessed: 01-Jan-2020].
- [16] W. & D. Development & Security, "Framework Laravel," *Www.Idcloudhost.Com*, 2016. [Online]. Available: <https://idcloudhost.com/pengertian-dan-keunggulan-framework-laravel/>. [Accessed: 01-Jan-2020].
- [17] T. J. Pattiasina, E. T. Setyoadi, And D. Wijayanto, "Saving Matrix Method For Efficient Distribution Route Based On Google Maps Api," Vol. 10, No. 2.
- [18] B. Yulianto And Setiono, "Web Application And Database Modeling Of Traffic Impact Analysis Using Google Maps," *Aip Publ.*, Vol. 060002, 2017.

LAMPIRAN

1. **SKPL (Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak)**
2. **DDPL (Deskripsi Perancangan Perangkat Lunak)**

