



### **Hak cipta dan penggunaan kembali:**

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

### **Copyright and reuse:**

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **5.1. Kesimpulan**

Berdasarkan masalah yang diangkat pada BAB I, studi literatur pada BAB II, dan hasil penelitian yang dilakukan dan dicantumkan pada BAB III, sampai pada proses perancangan karya yang dilakukan oleh penulis, kesimpulan yang didapat dari perancangan aplikasi Explore Fatahillah yakni bertujuan agar para wisatawan mendapatkan informasi akan keseluruhan bangunan yang dijadikan obyek wisata di kawasan inti Kota Tua dan mau untuk mengunjungi tempat-tempat tersebut.

Fitur yang disediakan oleh Explore Fatahillah dapat membantu para wisatawan untuk mendapatkan informasi akan bangunan-bangunan bersejarah apa saja yang berada pada kawasan inti Kota Tua. Tidak hanya mendapatkan sekedar pengetahuan mengenai sejarah, tetapi juga mendapatkan informasi seperti jarak yang menandakan keberadaan kita dengan bangunan-bangunan bersejarah, kemudian peta untuk menunjukkan lokasi bangunan yang dimaksud dan tentang acara apa saja yang diadakan pada kurun waktu tertentu.

Desain *interface* yang dibuat pada aplikasi tersebut juga dapat menunjukkan identitas dari Kota Tua yakni ketuaan yang dimilikinya, sebab Kota Tua sudah mulai dibangun dari awal abad ke 16. Elemen-elemen desain yang dipakai juga yang dapat mendukung identitas Kota Tua seperti kertas tua sebagai *background*, dan warna *monochromatic* dari cokelat. Elemen *interface* yang

dipasang pada aplikasi fungsi utamanya yakni untuk mendukung segi visualisasi dari Kota Tua itu sendiri.

Penulis mengangkat topik ini juga dikarenakan adanya potensi wisata yang dimiliki Kota Tua dari nilai budaya dan sejarah. Dengan adanya aplikasi ini dan wisatawan mengetahui apa saja yang ada di Kota Tua maka diharapkan timbulnya jiwa untuk melestarikan budaya dan sejarah Indonesia sehingga tidak terbengkalai begitu saja. Hasil lainnya yang diharapkan dengan adanya aplikasi ini yakni sebagai berikut.

1. Bangsa Indonesia khususnya kaum muda dapat mengenal sejarah negaranya sendiri dan dapat menghargai beserta melestarikan nilai-nilai budaya dan sejarah Indonesia.
2. Meningkatkan pengetahuan masyarakat akan sejarah Indonesia khususnya di Jakarta.

## **5.2. Saran**

Perancangan tugas akhir memberikan sebuah pembelajaran baru, sehingga berdasarkan pengalaman yang dihadapi penulis dalam merancang aplikasi Explore Fatahillah ini penulis memberikan beberapa saran yang dapat berguna yakni sebagai berikut.

1. Dalam perancangan tugas akhir yang berhubungan dengan tugas dan hak milik pemerintah sebaiknya ada dukungan dari pemerintah seperti dalam mengumpulkan informasi dan bantuan dana.

2. Untuk mencari informasi yang berkaitan dengan perancangan tugas akhir sebaiknya dilakukan kepada pihak-pihak yang berhubungan dengan topik.
3. Bagi mahasiswa yang ingin melakukan tugas akhir, sebaiknya cari topik yang dapat memberikan informasi yang bermanfaat bagi orang lain, dengan tujuan untuk membantu orang yang tidak tahu menjadi tahu.
4. Sekarang ini yang sebagian besar manusia tidak lepas dengan dunia teknologi, maka apabila bagi mahasiswa lainnya ingin merancang sebuah aplikasi dianjurkan untuk mengambil topic yang dapat menarik banyak orang seperti tempat wisata dan wahana. Contohnya Taman Mini Indonesia, Taman Safari Indonesia, dan bagian lainnya dari Kota Tua Jakarta seperti Kawasan Pecinan.

UMMN