



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

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1. Kesimpulan

Dari hasil penelitian dan pengumpulan data yang telah berhasil dihimpun oleh penulis, dapat disimpulkan bahwa mayoritas remaja Kristen saat ini tidak membaca renungan harian. Membaca renungan harian masih menjadi suatu hal yang tidak menarik dan dianggap tidak penting, padahal setiap manusia terkhususnya remaja membutuhkan asupan rohani setiap harinya.

Remaja masa kini merupakan generasi Z yang sangat erat dengan teknologi dan *gadget*. Mereka menghabiskan waktu berjam-jam untuk bermain dengan *gadget* mereka, bahkan penelitian membuktikan bahwa banyak remaja yang mengaku tidak bisa hidup tanpa *gadget*. Penulis melihat bahwa kecanduan remaja akan *gadget* dapat dijadikan sarana untuk membuat remaja juga “kecanduan” akan firman Tuhan, yaitu dengan pembuatan aplikasi renungan harian bagi remaja Kristen. Penyediaan konten bacaan renungan pada *gadget* mereka diharapkan dapat memudahkan remaja untuk mau membaca renungan harian.

Perancangan visual aplikasi disesuaikan dengan penelitian yang telah penulis lakukan terhadap preferensi para remaja. Remaja cenderung menyukai tampilan yang sederhana dan ringan, serta aplikasi yang praktis dan mudah untuk digunakan. Untuk itu tampilan aplikasi dibuat bergaya *flat design* dengan

penggunaan warna-warna yang cerah, dan elemen desain yang secukupnya. Pilihan menu pada aplikasi dibuat sedikit untuk memudahkan penggunaan aplikasi, namun cukup menarik bagi remaja dengan penyediaan fitur-fitur unik khas remaja.

5.2. Saran

Bagi setiap orang yang hendak membuat sebuah aplikasi, penulis menyarankan untuk selalu mengutamakan kebutuhan dari penggunanya. Pembuat aplikasi sebaiknya melakukan penelitian secara mendalam terkait preferensi calon *user* sebelum mulai melakukan perancangan. Hal tersebut bertujuan agar aplikasi yang dibuat dapat tepat sasaran dan bermanfaat secara maksimal bagi *user*.

Dalam pembuatan desain aplikasi, desainer perlu tahu dan menyesuaikan dengan developer dalam pembuatan aplikasinya (*coding*). Hal tersebut dikarenakan ada desain yang tidak dapat diaplikasikan ke dalam bentuk nyata sebuah aplikasi sehingga memerlukan penyesuaian ulang.