



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

5.1. Kesimpulan

Berdasarkan dari data – data yang sudah diperoleh penulis, ada beberapa hal yang melatar belkangangi perancangan aplikasi ini. Pertama adalah fenomena penurunan minat orang untuk membaca media cetak terutama majalah. Hal tersebut disebabkan pesatnya teknologi saat ini, semakin banyak orang yang menggunakan *smartphone* untuk memenuhi kebutuhan informasi. Dari pihak Cosmopolitan Indonesia pun ikut merasakan hal tersebut, mulai berkurangnya *sponsorship* yang mau bekerja sama. Dan dari hasil survey banyak responden yang merasa bahwa website saat ini kurang efektif untuk membaca informasi seputar *lifestyle*. Untuk karena itu penulis menentukan bahwa media yang cocok untuk menjadi solusi dari masalah yang ada adalah dengan merancang sebuah aplikasi yang dapat berguna untuk pengguna dan pihak Cosmopolitan Indonesia.

Media aplikasi harus dirancang dengan desain visual yang menarik dan interaktivitas yang baik. Agar pengguna tidak merasa bosan dan kesulitan saat menggunakan aplikasi ini. Untuk itu aplikasi ini menggunakan interaktivitas *slide down/up* dan *slide right/left*, didukung dengan ikon dan buttons yang sederhana dan menarik. Informasi yang ada dalam aplikasi ini pun dibuat selengkap mungkin dengan mengikuti rubrik – rubrik utama dari majalah Cosmopolitan Indonesia. Selain

itu aplikasi ini dapat menghubungkan antar sesama pengguna dan pengguna dengan pihak Cosmopolitan Indonesia lewat fitur *Sharing*. Dalam merancang sebuah aplikasi harus memperhatikan interaktivitas aplikasi, tata letak dari visual tampilan halaman, dan strategi informasi yang akan disajikan. Agar aplikasi yang dirancang dapat tepat pada target sasaran.

5.2. Saran

Berdasarkan pengalaman dari penulis dalam membuat sebuah perancangan aplikasi, ada beberapa hal yang harus diperhatikan dalam merancang sebuah aplikasi.

1. Harus mengetahui terlebih dahulu gejala fenomena atau urgensi yang terjadi dikalangan masyarakat.
2. Mengkaji dengan cara mengumpulkan data sebanyak mungkin tentang fenomena tersebut.
3. Mencari solusi dan media yang sesuai dengan kebutuhan pengguna.

Penulis juga memberi saran agar aplikasi ini bisa menjadi bukti partisipasi nyata untuk membantu pihak Cosmopolitan Indonesia untuk dapat terus berkembang dan mengikuti kemajuan teknologi saat ini.