

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang sudah dilaksanakan dengan merancang sebuah produk berbentuk aplikasi Psyteen, dapat disimpulkan bahwa:

1. Penelitian ini telah berhasil merancang sebuah aplikasi bernama Psyteen sebagai pertolongan pertama bagi remaja, khususnya remaja dengan rentang usia 18 tahun hingga 21 tahun. Aplikasi ini berisi penjelasan dan informasi untuk remaja dalam mengenali dan mengatasi masalah yang sering mereka alami. Ketika masalah tersebut sudah bisa diatasi, saat itulah peran individu dengan *self improvement* terbangun. Masalah yang sudah diketahui cara pengembangannya akan membantu para remaja untuk meningkatkan kualitas diri para remaja (*self improvement*). Penelitian ini menggunakan metode penelitian *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC) dengan memulai proses konsep yang meliputi penentuan tujuan, sasaran dan lain sebagainya. Pada tahap konsep juga ditentukannya warna, tipografi, materi, dan grafis. Selanjutnya tahap perancangan dimana *wireframe*, *user flow*, *user interface* dibuat. Selanjutnya tahap pengumpulan bahan dimana bahan pendukung yang dibutuhkan untuk aplikasi dikumpulkan, seperti pengumpulan audio, musik, video *splash screen*, dan ilustrasi. Selanjutnya tahap pembuatan dimana pada tahap ini dimulai dengan membuat ilustrasi sederhana, dan pembuatan aplikasinya. Setelah produk dibuat, akhirnya proses pengujian aplikasi dan validasi tersebut dilakukan untuk mengetahui kelayakan aplikasi. Tahap terakhir dari proses MDLC ini adalah pendistribusian. Aplikasi akan didistribusikan ke dalam google drive dan tautannya kan dibagikan pada media sosial dan media komunikasi. Selain itu juga aplikasi Psyteen akan bisa di diakses melalui browser karena penulis sudah menggunakan subdomainnya sendiri. Selanjutnya, penelitian ini akan diunggah dan di submit jurnal Psikologi & Kesehatan Mental: INSAN.

2. Hasil uji kelayakan aplikasi Psyteen kepada ahli media mendapat hasil rata-rata 96.60% dengan kategori “Sangat Layak” untuk digunakan dan disebarluaskan kepada para remaja khususnya yang berusia 18 tahun hingga 21 tahun. Jumlah responden remaja yang sudah terkumpul sebanyak 40 orang. Selayaknya uji validasi media, pada proses uji respon remaja, aplikasi Psyteen juga mendapat hasil “Sangat Layak” dengan hasil rata-rata 88.70%. Sehingga kesimpulan yang didapat adalah bahwa aplikasi Psyteen sangat layak digunakan sebagai media edukasi *self improvement* yang berisi penjelasan dan informasi dari topik masalah yang paling sering dialami remaja. Aplikasi Psyteen juga berisi tips yang bisa membuat remaja meningkatkan kualitas dirinya (*self improvement*) dan juga fitur bantuan sehingga pengguna dapat konsultasi langsung dengan ahlinya jika dirasa sangat membutuhkan bantuan.

5.2 Saran dan Rekomendasi

Produk akhir dari penelitian ini adalah sebuah aplikasi Psyteen yang berisi mengenai masalah yang sering dialami remaja. Berdasarkan penelitian yang sudah dilakukan, terdapat beberapa saran dan rekomendasi membangun untuk pribadi peneliti maupun penelitian selanjutnya yang selaras. Rekomendasi dan saran tersebut diantaranya:

1. Media edukasi aplikasi Psyteen ini dapat digunakan sebagaimana mestinya dan memberikan manfaat pada khususnya remaja dan umumnya pada masyarakat luas.
2. Materi yang disajikan di dalam aplikasi masih terbatas dengan hanya membahas 4 topik permasalahan remaja. Untuk peneliti selanjutnya, diharapkan dapat merancang aplikasi yang mencakup pembahasan yang lebih luas dan lebih beragam dengan fitur yang lebih menarik.
3. Penelitian ini masih dilakukan di dalam ruang lingkup yang kecil dan waktu yang terbatas, maka dari itu untuk peneliti selanjutnya diharapkan dapat melakukan penelitian di ruang lingkup yang lebih luas sehingga dapat memberikan manfaat yang lebih banyak lagi kepada masyarakat luas, khususnya kepada para remaja.