

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis, perancangan *system* sampai terbentuknya sebuah *Aplikasi* pengenalan adab-adab ketika berada di masjid ini, maka dapat diambil kesimpulan diantaranya adalah sebagai berikut:

1. *Aplikasi* berhasil dirancang dengan menggunakan metode HIPO sebagai sarana perancangan *aplikasi*, dan *aplikasi* ini diselesaikan menggunakan *software* ADOBE FLASH CS6 sebagai sarana pembuatan *aplikasi* adab-adab beribadah dimasjid berbasis android.
2. *Aplikasi* ini menarik perhatian dan minat *user* dalam mempelajari dan memahami adab-adab beribadah dimasjid. Berdasarkan hasil pengujian *aplikasi* ini mendapatkan respon yang baik dengan persentase 79%.
3. *Aplikasi* ini mudah digunakan oleh *user* dalam pengoperasian *aplikasi*. Berdasarkan hasil pengujian *aplikasi* ini mendapatkan respon yang baik dengan persentase 76%.
4. *Aplikasi* ini mudah dimengerti oleh *user* dalam memahami adab-adab beribadah dimasjid. Berdasarkan hasil pengujian *aplikasi* ini mendapatkan respon yang baik dengan persentase 83%.
5. *Aplikasi* ini mendapat respon yang baik dengan presentase sekitar 78,5%, serta bermanfaat bagi para pengguna, dan *Aplikasi* ini mudah untuk digunakan.
6. Berdasarkan hasil uji *pretest* dan *posttest*, *aplikasi* edukasi adab-adab beribadah dimasjid berbasis android sangat bermanfaat bagi *user* untuk mengetahui dan memahami tentang adab-adab ketika beribadah di masjid.

5.2. Saran

Berdasarkan kekurangan dan keterbatasan dari *Aplikasi* pengenalan adab-adab ketika berada di masjid ini, maka dapat beberapa saran atau masukan sebagai berikut:

1. Tambahkan animasi supaya lebih menarik lagi.
2. Tambahkan doa-doa pada isi konten *Aplikasi*.