

BAB III

PENUTUP

3.1 KESIMPULAN

Di zaman modern ini, penggunaan teknologi sudah beredar hampir ke pelosok dunia. Teknologi bukan hanya digunakan sebagai penelitian atau bisnis, tapi juga bisa digunakan sebagai hiburan. Banyak sekali hiburan yang bisa kita dapat melalui teknologi yang kita punya dan aplikasi adalah pengantar menuju hiburan yang sangat luas. Tapi sayangnya, dari sekian hiburan yang sangat luas, kita tidak bisa menikmati hiburan yang hanya dikhususkan oleh orang tertentu terutama untuk sesama penyuka.

Disinilah OrHor dapat berperan besar terhadap dunia untuk mendapatkan hiburan yang hanya dikhususkan untuk penyuka sesama. Dengan berkomunikasi kepada sesama penyuka, membuat komunikasi menjadi lebih baik, seru dan menyenangkan untuk semua orang. Disini, OrHor berperan dalam bagian penyuka sesama horror.

Horror sudah menjadi sebuah trending dan kepopuleran yang sudah tidak diragukan lagi sehingga dengan aplikasi ini meningkatkan rasa suka akan berbau horror dan komunikasi antar sesama penyuka.

3.2 SARAN

Penulis sendiri sangat mengharapkan agar aplikasi ini bisa terwujud 100% jadi. Tapi dikarenakan terdapat sesuatu yang tidak terekspetasi yaitu *Windows Presentation Foundation (WPF)* memiliki sifat *slow development* membuat tiga bulan tidak cukup dalam pembuatan aplikasi ini.

Dan jika aplikasi ini bisa membuat pembaca tertarik untuk ikut mengembangkannya, maka diharapkan dukungannya untuk pengembangan selanjutnya. Akan lebih bagus jika pengembangan ini memiliki bantuan sumber manusia yang berkualitas. Diharapkan saran dari penulis bisa diterima. Terima Kasih.