

BAB V

PENUTUP

5.1. Kesimpulan

Penyebaran berita bohong atau hoaks di Indonesia yang marak di media sosial sangat berbahaya, karena dapat menyebabkan berbagai kerugian menimbulkan perpecahan antar individu, menyebarkan kepanikan, dan merugikan korban yang difitnah. Aplikasi *hoax buster tools* yang dibuat oleh organisasi Masyarakat Anti Fitnah Indonesia pada tahun 2018 yang lalu, berpotensi untuk membantu masyarakat melakukan verifikasi fakta berita secara mandiri agar tidak mudah tertipu berita bohong. Namun sayangnya, *user interface* aplikasi membuat pengguna kebingungan bagaimana cara menggunakannya, hal ini terbukti dari hasil kuesioner yang dilakukan penulis terhadap 101 responden yang mengakui mengalami kendala dan kebingungan saat mengoperasikan fitur dan *tools* aplikasi, sehingga tidak dapat menyelesaikan task yang diberikan dengan lancar.

Padahal *user interface* aplikasi merupakan jembatan yang memudahkan interaksi antara pengguna dengan fitur dalam aplikasi. Oleh karena itu perlu dilakukan perancangan ulang aplikasi *hoax buster tools* agar dapat menjadi jembatan penghubung yang efektif antara interaksi pengguna dengan fitur yang terdapat pada aplikasi.

Merujuk pada metode perancangan *user interface* oleh Dave Wood, penulis melakukan riset terlebih dahulu untuk mengumpulkan informasi dan data yang diperlukan agar dapat menyusun *user interface* aplikasi yang terstruktur. Penulis memperoleh data tersebut dengan melakukan wawancara, *focus group discussion*,

studi eksisting, observasi aplikasi, dan kuesioner untuk mengetahui fitur-fitur yang perlu ditonjolkan, diperbaiki, dan ditambahkan agar dapat sesuai dengan kebutuhan target pengguna.

Setelah memperoleh data yang diperlukan, penulis melakukan brainstorming dengan menyusun mindmap agar dapat memperoleh big idea beserta kata kunci yang akan dirangkai menjadi *moodboard* yang berisi referensi gaya dan elemen visual yang akan digunakan pada perancangan. *Moodboard* menjadi acuan dalam penentuan elemen aplikasi seperti warna, tipografi, *icon*, serta ilustrasi.

Memasuki tahapan perancangan tampilan *user interface* aplikasi, penulis membuat sketsa, digitalisasi, menyusun tiap elemen aplikasi yang telah dibuat pada *multicolumn grid*, dan terus melakukan perbaikan yang diperlukan terhadap rancangan. Setelah rancangan tampilan keseluruhan aplikasi selesai disusun menjadi *wireflow*, penulis membuat *prototype* berupa video.

Penulis juga merancang beberapa media pendukung berupa *media digital* seperti instagram dan tiktok, *merchandise* berupa kaos dan stiker, serta *gimmick* berupa stiker pada sosial media dan tema line. Tujuan dari dirancangnya media pendukung yaitu agar dapat mempromosikan aplikasi kepada calon pengguna menggunakan pengaplikasian ilustrasi karakter ke berbagai media. Sehingga pengguna dapat lebih akrab dan mengingat aplikasi saat menggunakannya dalam kehidupan sehari-hari.

5.2. Saran

Ketika merancang *user interface* untuk sebuah aplikasi, sangat memerlukan informasi yang terfokus pada target pengguna, sehingga hasil perancangan dapat

relevan dengan kebutuhan dan tujuan pengguna menggunakan aplikasi. Informasi yang dikumpulkan harus sangat spesifik dan terstruktur agar hasil dari perancangan dapat efektif. Proses pengumpulan data dan informasi harus dari sumber terpercaya yang dapat dipertanggungjawabkan kebenarannya. Penyusunan hierarki setiap komponen sangat perlu diperhatikan, agar dapat memenuhi kebutuhan dan mendukung kenyamanan pengguna berinteraksi dengan *user interface* aplikasi. Buatlah *timeline* yang mendetail dan spesifik agar dapat melakukan pembagian waktu yang efektif dalam proses perancangan.