

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **5.1. Kesimpulan**

Di pandemi COVID-19, imun tubuh yang kuat dapat mencegah tubuh terkena COVID-19. Konsumsi makanan yang mengandung antioksidan dapat menjaga imun tubuh, salah satunya adalah tanaman obat. Di Indonesia, terdapat tanaman obat yang dikenal sebagai Tanaman Obat Keluarga (TOGA). Setiap jenis Tanaman Obat Keluarga (TOGA) memiliki manfaat, dosis, cara pengolahan, cara penggunaan, serta cara konsumsi yang berbeda-beda.

Banyaknya jumlah informasi yang tersebar luas serta belum tervalidasi kebenarannya membuat semua informasi tersebut belum tentu dapat diterima oleh masyarakat terutama target pengguna. Hal tersebut membuat target pengguna mengalami kendala ketika ingin mencari informasi mengenai Tanaman Obat Keluarga (TOGA) yang akan dikonsumsi atau digunakan dalam menjaga imun tubuh serta mengatasi gejala penyakit.

Informasi mengenai Tanaman Obat Keluarga (TOGA) berdasarkan 3J-IC yaitu jenis, tujuan, manfaat, jumlah dosis, jadwal pemakaian, serta cara pengolahan dibutuhkan oleh target pengguna agar konsumsi Tanaman Obat Keluarga (TOGA) dapat efektif dalam meningkatkan imun tubuh serta mengatasi gejala penyakit yang dialami.

Dengan adanya aplikasi HOMED, target dalam perancangan ini yaitu ibu muda usia 19-27 tahun dapat dengan mudah mendapatkan informasi mengenai Tanaman Obat Keluarga (TOGA) sehingga dapat efektif dalam meningkatkan

imun tubuh serta mengatasi gejala penyakit yang dialami. Selain itu, juga dapat memberikan kenyamanan dengan adanya fitur belanja yang dapat memudahkan target dalam melakukan proses pembelian bahan untuk resep yang ingin dikonsumsi melalui media *smartphone*. Dikarenakan target pada perancangan ini yaitu ibu muda usia 19-27 modern yang memiliki psikografis yang tertarik dengan hidup sehat dengan memanfaatkan bahan-bahan alami berupa Tanaman Obat Keluarga (TOGA). Melalui proses perancangan aplikasi HOMED ini, penulis mendapatkan bahwa dalam mencari sebuah informasi, platform yang digunakan ibu muda usia 19-27 tahun adalah melalui *smartphone*.

## **5.2. Saran**

Penulis berharap jika penelitian dapat dikembangkan menjadi sebuah aplikasi *mobile* yang dapat membantu pengguna dalam mengakses informasi mengenai Tanaman Obat Keluarga (TOGA). Selain itu penulis berharap agar penelitian ini dapat menjadi referensi untuk penelitian berikutnya terutama yang berkaitan dengan Tanaman Obat Keluarga (TOGA). Dari hasil sidang akhir yang dilakukan pada tanggal 7 Januari 2020, penulis mendapatkan masukan dari dosen penguji, dimana kedepannya dalam perancangan aplikasi HOMED akan ditambahkan tombol *checkout* secara langsung pada bagian keperluan bahan dalam membuat ramuan untuk mempermudah *user* dalam melakukan pembelian bahan untuk keperluan konsumsi atau penggunaan Tanaman Obat Keluarga (TOGA).

Berdasarkan pengalaman yang penulis dapatkan ketika melakukan perancangan aplikasi HOMED sebagai sebuah media informasi interaktif, terdapat

beberapa hal yang perlu diperhatikan oleh desainer lain jika ingin melakukan perancangan sebuah media informasi interaktif, yaitu:

1. Dalam melakukan tahapan perancangan sebuah media yang menjadi solusi, perlu melakukan pencarian suatu fenomena ataupun masalah yang sudah tervalidasi kebenarannya.
2. Memahami masalah dan kebutuhan apa yang diperlukan oleh target dalam suatu perancangan agar nantinya solusi yang dihasilkan dapat menyelesaikan masalah yang dialami.
3. Melakukan pencarian referensi yang berkaitan dengan perancangan UI/ UX.
4. Melakukan *research* kepada narasumber untuk wawancara ahli yang sudah terbukti dan berkaitan dengan perancangan yang dibuat.
5. Ketika melakukan proses wawancara, sebaiknya mengontak narasumber jauh hari agar jika narasumber pertama mengalami kendala ataupun masalah dapat mencari narasumber lainnya.
6. Mendengarkan masukan atau saran dari orang lain sehingga dapat meningkatkan keseluruhan perancangan.