Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB 5
SIMPULAN

Proses pengerjaan prototipe Kanala.id berlangsung dari 12 Maret 2018 hingga 20 Juni 2018. Sepanjang proses pengerjaan tersebut, karya yang dihasilkan berupa media daring dengan enam kanal, yang masing-masing kanal berisi setidaknya dua artikel multimedia. Enam kanal tersebut antara lain: bisnis, investasi, digital marketing, tokoh, tips dan trik, dan visual dan infografik. Jika ditotal, seluruh konten yang sudah dipublikasikan di Kanala.id hingga 20 Juni 2018 berjumlah 21 artikel.

Dalam mengembangkan prototipe Kanala.id, penulis memakai dan sekaligus mengadopasi metodologi *running lean* yang diperkenalkan oleh Ash Maurya. Metodologi ini juga akan terus dipakai dalam proses pengembangan Kanala.id ke depannya. Hanya saja, dalam penulisan naskah akademik ini, penulis baru bisa menjelaskan tahap memahami masalah target audiens dan pembuatan protitipe. Tahap pengujian dan sekaligus pengembangan prototipe baru akan dilakukan secara lebih lanjut pasca selesainya naskah akademik ini.

Pengerjaan situs Kanala.id memberikan berbagai manfaat, baik kepada penulis sendiri ataupun bagi masyarakat.

1. Bagi penulis, pengerjaan Kanala.id memungkinkan penulis mengaplikasikan berbagai pengetahuan yang telah didapatkan selama menjalani perkuliahan, baik itu di kelas jurnalistik ataupun di luar kelas.

Proses Pembuatan Media..., Jefferly Helianthusonfri, FIKOM, 2018

2. Penulis dapat mengaplikasikan pengetahuan dalam hal pengembangan startup, produksi media dan konten jurnalistik, serta melatih jiwa kewirausahaan dalam bidang jurnalisme digital. Penulis juga berlatih menjadi seorang *product manager* dalam mengembangkan sebuah karya jurnalisme digital.
3. Bagi masyarakat, khususnya generasi milenial dan Z, Kanala.id dapat menjadi sarana untuk belajar seputar bisnis dan investasi. Konten-konten Kanala.id dapat menjadi panduan ataupun sumber inspirasi bagi milenial dan gen Z yang ingin terjun ke dunia bisnis atau investasi. Selain itu, kehadiran Kanala.id diharapkan dapat membantu meningkatkan literasi keuangan di kalangan milenial dan Z.

Kendati demikian, prototipe Kanala.id tidak terlepas dari berbagai keterbatasan. Dua keterbatasan utama dalam pengerjaan prototipe ini antara lain sebagai berikut.

1. Masih ada banyak topik dalam bidang investasi dan bisnis yang belum dibahas oleh Kanala.id. Misalkan seperti topik: investasi saham, investasi reksadana, investasi properti, obligasi, manajemen tim bisnis, penjualan dan marketing, dan banyak lagi. Topik-topik tersebut belum diliput dan dibuat kontennya dikarenakan adanya keterbatasan waktu dalam mengerjakan prototipe Kanala.id. Kendati demikian, topik-topik tadi akan tetap dibahas oleh Kanala.id di waktu yang akan datang.
2. Selama proses pembuatan prototipe Kanala.id, penulis dan tim masih terfokus pada pembuatan website dan konten. Penulis belum

Proses Pembuatan Media..., Jefferly Helianthusonfri, FIKOM, 2018

mempromosikan website Kanala.id. Selain itu, akun media sosial Kanala.id juga belum terlalu aktif.

3. Pada pengerjaan prototipe Kanala.id ini, penulis dan tim belum melakukan pengujian terhadap konten dan situs yang sudah dihasilkan. Di tahap ini, penulis dan tim belum mendapatkan *feedback* dari pengunjung ataupun audiens Kanala.id. Contoh *feedback* tersebut misalnya: penilaian audiens tentang kualitas konten Kanala.id, kesukaan/ketidaksukaan mereka terhadpa konten Kanala.id, pendapat mereka tentang fitur-fitur di Kanala.id, pendapat tentang desain web Kanala.id, dan lain sebagainya. Kendati demikian, dalam proses pengembangan yang lebih lanjut, Kanala.id akan selalu berusaha mendapatkan *feedback* dari audiens dan menggunakan data tersebut sebagai acuan dalam proses pengembangan Kanala.id secara lebih lanjut.

Terkait dengan keterbatasan di atas, penulis memberikan saran untuk mahasiswa yang juga akan mengerjakan proyek tugas akhir media daring. Saran-saran tersebut antara lain sebagai berikut.

1. Mahasiswa dapat membuat media daring dengan tema lain-lain yang juga berkaitan dengan milenial. Jika mahasiswa tertarik mengerjakan media daring yang juga menargetkan segmen audiens milenial, mahasiswa dapat membahas tema-teman lain yang juga dekat dengan kehidupan para milenial, seperti misal: hiburan, kesehatan, penampilan, pengembangan diri, hubungan percintaan, dan lain sebagainya. Tentu diperlukan riset mendalam untuk mengetahui selera dan kebutuhan para milenial. Selain itu, penulis

Proses Pembuatan Media..., Jefferly Helianthusonfri, FIKOM, 2018

menyarankan agar mahasiswa tersebut juga memfokuskan kemasan konten pada video atau bentuk karya-karya interaktif lain (seperti menggunakan *multimedia storytelling*, *game*, atau animasi).

2. Mahasiswa dapat memulai pengerjaan media daring sebelum mengambil mata kuliah skripsi berbasis karya. Misalkan mahasiswa dapat mulai menjalani proses pengembangan sejak mengambil mata kuliah seminar proposal tugas akhir. Dengan jangka waktu yang lebih panjang, mahasiswa dapat melakukan lebih banyak hal, seperti melakukan riset audiens dan pengguna lebih awal, mengembangkan saluran-saluran distribusi konten (seperti: mulai mengembangkan akun Instagram/saluran YouTube), mempersiapkan desain/fitur awal dan segera mengujinya, dan banyak lagi. Dengan demikian, di tahap pengerjaan tugas akhir, mahasiswa sudah mengerti betul tentang selera, kebutuhan, dan keinginan target audiensnya. Alhasil saat proses pengerjaan, mahasiswa tersebut tinggal mengaplikasikan berbagai pengetahuan/data yang sudah didapatkan saat proses riset di awal. Dengan adanya waktu lebih, proses iterasi dalam pengembangan produk media daring dapat berjalan lebih lancar dan efektif. Jika dikatikan dengan metodologi *running lean* yang sudah dibahas, maka mahasiswa dapat mencapai tahap-tahap yang lebih jauh (seperti: memvalidasi prototipe, mencapai *product/market fit*, atau bahkan meningkatkan/*scaling up* media daring tersebut).

Proses Pembuatan Media..., Jefferly Helianthusonfri, FIKOM, 2018