



### **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 V**

### **PENUTUP**

#### **5.1. Kesimpulan**

Perancangan aplikasi *P3KU* dibuat dengan tujuan menyediakan bantuan bagi masyarakat yang memerlukan pertolongan pertama dalam bentuk informasi mengenai langkah-langkah pertolongan pertama yang mudah dijangkau kapanpun dan dimanapun serta memberikan koneksi untuk mencari bantuan dari fasilitas kesehatan terdekat. Perancangan ini didukung dengan data yang membuktikan bahwa adanya sejumlah kasus mengenai korban yang berakhir dalam kondisi buruk karena tidak menerima pertolongan pertama. Hal tersebut dikarenakan masih banyak masyarakat Indonesia yang tidak menguasai pertolongan pertama sehingga tidak dapat menawarkan pertolongan.

Perancangan aplikasi *P3KU* dibuat untuk menyelesaikan rumusan masalah dengan cara sebagai berikut.

1. Penulis membuat aplikasi *P3KU* bersifat *universal* supaya tidak terbatas hanya dapat dimengerti oleh kalangan tertentu melainkan mudah dimengerti oleh masyarakat dalam berbagai macam kalangan.
2. Aplikasi *P3KU* dirancang dengan tampilan yang sederhana dan sistem navigasi yang *approachable* supaya pengguna dapat mengakses informasi dengan cepat walaupun dalam keadaan darurat. Pemilihan elemen-elemen yang digunakan dalam aplikasi tersebut dipilih melalui pertimbangan prinsip desain *user interface*. Selain melalui pertimbangan

prinsip desain *user interface*, penulis juga mengobservasi *behavior* masyarakat dalam menggunakan *mobile application* dan menerima pendapat yang langsung diperoleh dari calon pengguna sehingga dapat menghasilkan sebuah aplikasi dengan tampilan yang memadai.

## 5.2. Saran

Berdasarkan pengalaman penulis selama melakukan perancangan aplikasi *P3KU*, penulis telah mempelajari banyak hal dari segi strategi perancangan maupun visual. Hal yang perlu diingat saat membuat aplikasi adalah memastikan bahwa pengguna menjadi fokus utama dalam merancang aplikasi tersebut. Sebuah aplikasi perlu menerapkan *human-centered system*, karena pada dasarnya orang-orang cenderung perlu menyadari bahwa sebenarnya mereka yang sepenuhnya memegang kendali. Demi menghasilkan sebuah aplikasi yang berhasil, yang menjadi prioritas utama adalah fungsi dari aplikasi tersebut. Rupa dan bentuk *user interface* menyesuaikan dengan kegunaan serta fungsi utama tujuan aplikasi tersebut dirancang. Selain itu, desain *user interface* juga perlu mempertimbangkan *behavior* orang-orang pada umumnya, supaya dapat lebih mengerti preferensi pengguna lebih mendalam. Terakhir, saat merancang sebuah aplikasi yang baru, sebaiknya mengikuti *guideline* yang sudah ada karena akan memudahkan pengguna untuk mempelajari aplikasi baru tersebut.