



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, 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

Penyakit Alzheimer adalah sebuah penyakit yang tidak diketahui banyak orang di Indonesia, sehingga banyak penderita Alzheimer merasa terasingkan oleh keluarganya sendiri. Topik Alzheimer adalah topik yang memerlukan pengetahuan yang dalam mengenai penyakit itu sendiri. Dalam pengumpulan data, diperlukan narasumber dari berbagai pihak yang terlibat dengan penyakit Alzheimer untuk melihat pandangan dari berbagai aspek untuk mengidentifikasi awal masalah.

Melalui *design thinking*, penulis mempelajari proses pembuatan *UI/UX* yang benar. *Design thinking* melibatkan pembuatan persona, *flowchart*, *layouting*, menggunakan elemen-elemen desain lainnya seperti bentuk dan warna dalam prosesnya. Penulis mempelajari tentang bagaimana menerapkan dan menghubungkan teori-teori yang ada ketika merancang tampilan visual dan aliran interaksi dan bagaimana *UI/UX* saling mempengaruhi satu sama yang lain.

Perancangan *UI/UX* pada “Alzicare” mengambil warna dan gaya visual yang terlihat simpel dan bersih karena mempunyai tema tentang kesehatan. “Alzicare” mengambil esensi paling umum ketika menghadapi penderita penyakit Alzheimer yaitu membantu keseharian penderita dengan menghadapi *mood* yang berubah-ubah agar masyarakat bisa mempunyai gambaran tentang penderita Alzheimer dan bagaimana cara menghadapi mereka.

Melalui hasil beta-testing, perancangan ini mampu memberikan kenyamanan dan informasi terhadap pengguna. Hal tersebut didukung oleh banyaknya aspek dari *UI* dan *UX* yang saling mempengaruhi, sehingga berdampak pada pengalaman pengguna secara keseluruhan.

Berdasarkan analisis, peran *UI/UX* sangat mempengaruhi tingkat keberhasilan sebuah *game*. Penulis juga mempelajari bagaimana feedback yang didapat dari melakukan *testplay* sangat membantu dalam menguji dan memperbaiki hasil akhir perancangan ini.

5.2. Saran

Bagi mahasiswa yang ingin membuat perancangan *game* yang serupa, penulis ingin memberikan beberapa saran berdasarkan pengalaman penulis pada proses perancangan ini yang bisa berdampak pada proses dan hasil perancangan itu sendiri.

1. Ketika meneliti sebuah topik tentang penyakit, pahami penyakit tersebut lebih dalam, dan pilih masalah yang lebih dulu terjadi.
2. Mencari referensi dari berbagai sumber pada saat proses perancangan agar bisa membandingkan fitur dan keunggulan dari setiap sumber.
3. Membuat beberapa sketsa awal maupun dengan gaya visual untuk mengidentifikasi keunggulan dari setiapnya.
4. Berkomunikasi dengan *coder* yang baik apabila *coding* perancangan dibantu oleh pihak lain, agar tidak ada miskomunikasi mengenai mekanik maupun penempatan *UI* yang bisa berdampak pada hasil akhir produk.

5. Lakukan *testing* berulang kali dengan baik dan spesifik untuk menghindari hal-hal yang kurang sesuai.

Adapun saran yang bisa lebih dimaksimalkan dalam hasil akhir produk ini adalah tingkat kejelasan properti interaktif di latar belakang dan tingkat sensitivitas tampilan.