

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **5.1. Kesimpulan**

Kesadaran dan kepedulian orangtua yang berusia 26 - 35 tahun terhadap nutrisi pada anaknya yang balita umumnya sudah baik, tetapi masih terdapat sebagian kecil orangtua dengan balita status gizi kurang dan kurang pengetahuan mengenai gizi. Maka dari itu, diperlukan untuk meningkatkan pengetahuan dan kesadaran pada orangtua dalam menjaga nutrisi anak balita. Dengan merancang sebuah media informasi berupa aplikasi atau *mobile application*, informasi dapat diakses dengan mudah dan cepat sehingga dapat berfungsi sebagai panduan bagi orangtua dalam kehidupan sehari-harinya.

Dalam tahapan pengumpulan data metode kuesioner dan wawancara, penulis mendapatkan bahwa budaya mencatat nutrisi anak pada orangtua masih kurang dan perlu untuk ditingkatkan. Karena dengan mencatat nutrisi konsumsi, orangtua dapat memantau pemasukan nutrisi anaknya agar tetap seimbang. Fitur catatan nutrisi pada aplikasi dapat mempermudah orangtua dalam pencatatan serta pada fitur *chart* nutrisi dapat memberikan kesimpulan gizi anak berdasarkan pemasukan nutrisi per bulan.

Dengan ini, penulis menyimpulkan bahwa dengan perancangan aplikasi *Golden Age Care* dapat memberikan pengetahuan serta meningkatkan kesadaran yang lebih lagi dalam menjaga nutrisi anak balita dengan cukup baik serta dalam memberikan keuntungan bagi *brand Friso Gold* dalam promosi produk, aplikasi

dapat membuat penggunanya tertarik untuk belanja pada aplikasi. Alur aplikasi masih membingungkan bagi pengguna sehingga masih perlunya untuk melakukan perbaikan kedepannya agar alur aplikasi terlihat lebih jelas bagi para penggunanya.

## **5.2. Saran**

Penulis memiliki saran yang ingin disampaikan kepada penulis lain yang juga ingin merancang media aplikasi untuk Tugas Akhir, saran ini berdasarkan pengalaman penulis saat merancang aplikasi dan selama menjalankan Tugas Akhir. Saran-saran adalah sebagai berikut:

1. Penulis menyarankan untuk lebih mengatur waktu dalam pengerjaan Tugas Akhir agar proses perancangan tidak berlompat-lompat.
2. Penulis menyarankan untuk lebih memperhatikan kata-kata pernyataan.
3. Penulis menyarankan untuk lebih mendengarkan kata-kata dosen dalam pengerjaan Tugas Akhir agar informasi jelas dan tidak terlewatkan.
4. Penulis menyarankan untuk belajar dan membiasakan diri menggunakan Figma terlebih dahulu sebelum menjalankan Tugas Akhir, terutama untuk menjalankan interaksi *prototype*.
5. Perancangan aplikasi perlu untuk dilakukan secara bertahap agar hasil aplikasi menjadi maksimal.
6. Selalu mendengar dan menerima masukan saat melakukan tahapan *user test* karena aplikasi yang dirancang adalah untuk pengguna.

7. Setelah menerima masukan atau *feedback* dari *user*, lakukan apapun yang dapat diubah, dan semakin kembangkan aplikasi agar menjadi lebih ideal di mata *target audience*.