

BAB V

PENUTUP

5.1. Kesimpulan

Selama pandemi, penderita diabetes di Indonesia semakin meningkat. Hal ini disebabkan oleh karena gaya hidup yang tidak sehat. Ketofastosis dapat menjadi solusi untuk memperbaiki gaya hidup yang tidak sehat pada penderita diabetes. Karena pada ketofastosis, tubuh menggunakan lemak sebagai pengganti gula untuk melakukan metabolisme. Namun sayangnya, dari hasil kuesioner yang disebarakan kepada 118 responden, ditemukan ternyata masih banyak persepsi negatif mengenai ketofastosis, karena responden belum terlalu mengerti mengenai ketofastosis atau ketogenik. Sedangkan responden yang sudah pernah menjalani ketogenik mengakui bahwa tidak ada pemantauan ahli saat menjalankan ketogenik. Penyebabnya karena mayoritas responden mendapatkan informasi seputar kesehatan dan ketogenik dari teman-temannya. Sehingga kurangnya edukasi dan pemahaman masyarakat dalam penerapannya menyebabkan adanya konsekuensi yang dihadapi. Oleh karena itu penulis merancang sebuah aplikasi ketofastosis yang bertujuan untuk menjadi media pendamping dan edukasi bagi penderita diabetes dimana pengguna dapat melakukan pemantauan yang tepat terhadap ketofastosis yang sedang dijalankan.

Metode perancangan yang digunakan adalah metode perancangan *UI/UX* dari Pamala B. Deacon. Pada tahap pertama, yaitu *Understanding User Needs*, penulis perlu memahami kebutuhan pengguna terlebih dahulu, melalui proses

pengumpulan data dengan wawancara, penyebaran kuesioner, observasi, serta FGD. Berdasarkan data-data yang telah dikumpulkan, penulis menganalisis hasil data dan melanjutkan ke tahap *brainstorming* untuk mendapatkan *big idea* serta konsep dari aplikasi yang akan dirancang. Pada tahap yang kedua, yaitu *Carrying Out Research*, dimana hasil analisis data yang telah ditemukan dikembangkan menjadi perancangan persona dan user journey dengan menjabarkan secara detail objektif pengguna dan tantangan yang dihadapi. Sebelum merancang persona dan *user journey*, pada tahap ini juga perlu membuat *moodboard* sesuai dengan big idea dan konsep awal aplikasi. Tahap selanjutnya adalah *Sketching*, atau merancang gambaran *sitemap* aplikasi, *user flow*, serta sketsa. Selanjutnya adalah tahap *Design* atau digitalisasi konsep dan sketsa yang telah dirancang. Setelah melewati tahap *Design*, maka tahap selanjutnya adalah *Implementation*. Pada tahap ini desain yang telah dibuat, dilanjutkan dengan *prototyping* dan *user test*.

Penulis melakukan dua kali *user test* yaitu *Alpha Test* dan *Beta Test*. Selanjutnya, hasil feedback dari proses user test dianalisis dan dievaluasi pada tahap *Evaluation*. Berdasarkan hasil analisis yang telah dilakukan, ditemukan bahwa mayoritas responden memiliki respon yang positif terhadap perancangan aplikasi Kenal. Mayoritas responden juga setuju bahwa aplikasi Kenal dapat menolong pengguna yang ingin menjalankan Ketofastosis dengan pemantauan dan edukasi yang tepat. Hanya saja ada responden yang ternyata kesulitan dalam mengakses prototype aplikasi pada device, sehingga perlu ada pengembangan dari tim *development* agar aplikasi dapat *compactible* dengan segala jenis device. Selain itu ada beberapa fitur dan desain yang masih dapat dikembangkan lagi,

dengan tujuan agar perancangan *UI/UX* aplikasi Kenal dapat disempurnakan. Kesulitan dalam proses perancangan ini adalah aplikasi Ketofastosis yang memiliki fitur-fitur yang cukup banyak dan detail. Sehingga jika ingin disempurnakan akan memerlukan tim *development* yang dapat membantu proses perancangan hingga terealisasi.

5.2. Saran

Berdasarkan kesimpulan dari proses perancangan yang telah dilakukan, berikut ini adalah beberapa saran untuk pengembangan penelitian atau desain di masa yang akan datang:

1. Pada perancangan aplikasi ketofastosis, dapat ditambahkan fitur kalori harian. Tampilan desain pada fitur ini tidak hanya mencakup kalori dari makanan, namun juga perhitungan kalori secara keseluruhan. Sehingga dapat membantu pengguna untuk mengetahui sisa kalori yang perlu ia penuhi dari makanan.
2. Pada desain tampilan aplikasi, penggunaan *value* warna hijau sebagai *background* dapat dipertimbangkan kembali karena mempengaruhi legibilitas tulisan pada aplikasi.
3. Pada proses perancangan juga sangat baik untuk bisa melakukan riset yang lebih detail dan *segmented*, agar desainer dapat mengenali kebutuhan pengguna secara personal. Tujuannya agar perancangan yang dilakukan bisa memberikan solusi yang lebih maksimal.
4. Dalam proses perancangan juga diperlukan pengaturan waktu yang baik, agar hasil perancangan dapat diselesaikan dengan tepat waktu.