

BAB V

PENUTUP

5.1. Kesimpulan

Meditasi dipercaya memiliki banyak manfaat untuk kehidupan kita. Di masa pandemi COVID-19 seperti ini tidak sedikit orang yang sudah mencoba melakukan meditasi, tetapi untuk mendapatkan manfaat dari meditasi, diperlukan latihan untuk melatih pikiran kita. Dari wawancara dengan ahli meditasi, untuk berlatih lebih baik mendapatkan dasar bimbingan terlebih dahulu oleh ahli atau praktisi meditasi terlebih dahulu. Tetapi juga di masa seperti ini juga mereka yang ingin berlatih dan baru melakukan meditasi mengaku lebih sulit untuk mencari dan bertemu langsung dengan pembimbing atau praktisi meditasi untuk belajar melakukannya.

Penulis memulai perancangan ini mulai dari melakukan riset awal dan mengumpulkan data secara *online* dan menemukan masalah. Oleh karena itu penulis merancang sebuah solusi berupa aplikasi *mobile*. Aplikasi *mobile* ini dirancang dan ditujukan untuk membantu target untuk belajar dan berlatih meditasi secara mandiri maupun dengan bantuan praktisi meditasi secara online pada masa pandemi dan masa *new normal* kedepannya.

Namun terdapat batasan dari aplikasi ini yaitu suara atau musik. *Audio* menjadi salah satu bagian aplikasi yang dirancang, namun karena adanya keterbatasan dari aplikasi untuk membuat *prototype*, sehingga *audio* tidak memungkinkan terdapat pada aplikasi yang dirancang. Dari keseluruhan data yang sudah didapat, penulis dapat menyimpulkan bahwa aplikasi Zenable memiliki

respon positif dari calon pengguna dari segi tampilan dan fungsinya untuk menyelesaikan masalah mereka.

5.2. Saran

Berdasarkan pengalaman penulis dalam seluruh proses perancangan aplikasi ini, terdapat saran yang dapat diperhatikan ketika penulis lain akan merancang aplikasi atau karya yang serupa yaitu.

1. Lakukan riset yang mendalam terlebih dahulu mengenai masalah atau fenomena yang ada sebelum memberikan solusi perancangan.
2. Dalam perancangan aplikasi *mobile* di *desktop*, tidak lupa untuk mencoba *prototype* aplikasi pada *device smartphone* yang berbeda-beda.
3. Lakukan riset pada aplikasi yang akan digunakan untuk merancang solusi terlebih dahulu. Ketahui batasan pada aplikasi untuk merancang yang digunakan sebelum melakukan perancangan.
4. Melakukan eksplorasi pada aplikasi serupa untuk meningkatkan pemahaman pada *user experience* dan *user interface*.
5. Jika memerlukan izin untuk menggunakan informasi dari sebuah entitas, lakukan dari jauh-jauh hari seperti 1 bulan sebelumnya.
6. Untuk merancang aplikasi *hybrid apps*, dalam melakukan *beta test* tanyakan kepada calon pengguna apakah mereka akan menggunakan aplikasi ini jika gratis dan jika berbayar.