

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **5.1. Kesimpulan**

Masyarakat perlu berkomitmen sepenuhnya dalam menaati protokol COVID-19 dalam rangka menanggulangi angka infeksi yang semakin naik. Tetapi, berdasarkan kuesioner yang disebar oleh penulis kepada 100 responden usia 20-29 tahun yang tinggal di Jakarta, komitmen masyarakat masih kurang. Dari 17 protokol kesehatan dalam skenario berbelanja di supermarket, semua responden sering lupa, atau setidaknya pernah lupa untuk menerapkan protokol kesehatan.

Oleh karena itu, penulis memilih untuk membuat sebuah media informasi dengan aplikasi yang bisa memastikan protokol kesehatan dilakukan 100%. Aplikasi dipilih karena 70% responden memegang telepon genggam di tangan selagi beraktivitas di luar rumah. Aplikasi akan menggunakan sistem notifikasi yang tidak memakan waktu karena 73% responden tidak terbiasa melihat telepon genggam dalam jangka waktu yang lama.

Skenario aplikasi Jaga Carya saat *user* melakukan aktivitas berbelanja di supermarket adalah sebagai berikut. Aplikasi mendeteksi bahwa *user* telah mengorder taksi online, lalu memberikan notifikasi untuk menyiapkan bawaan yang diperlukan (*Hand sanitizer*, masker, dan metode pembayaran non-tunai). Setelah sampai di pusat perbelanjaan, Jaga Carya kembali memberikan notifikasi zona sekarang dan memberikan saran untuk membatasi waktu belanja.

Setelah berjalan beberapa saat, Jaga Carya memberikan notifikasi untuk selalu menaati protokol kesehatan. Setelah sampai di lokasi belanja, GPS akan *trigger* Jaga Carya untuk memberikan notifikasi pengingat untuk melakukan protokol. Jika *user* menghabiskan waktu terlalu lama di supermarket, Jaga Carya akan memberikan notifikasi durasi belanja dan menghimbau untuk cepat pulang. Ketika *user* melakukan pembayaran dengan *E-Wallet* seperti Ovo dan Go-Pay, *user* akan mendapatkan notifikasi untuk membuang struk, mencuci tangan, dan secepatnya pulang. Ketika GPS *user* mendeteksi bahwa *user* telah pulang ke rumah, Jaga Carya akan memberikan notifikasi yang mengingatkan *user* untuk membersihkan barang bawaan dan mandi.

Dari *alpha test* yang dilaksanakan oleh penulis, ditemukan beberapa hal yang perlu diperbaiki. *Alpha test* dilakukan dengan 32 orang *user* via Zoom Meeting. Masukan juga didapatkan dari dosen yang ahli di bidang UI/UX. Setelah mendapatkan desain *beta*, dilakukan *beta test* pada tanggal 11-12 Desember 2020. *Beta test* dilakukan untuk mengukur efektivitas dan efisiensi Jaga Carya. Peserta *beta test* adalah 7 orang berusia 20-29 tahun yang tinggal di kota besar seperti Jakarta dan Tangerang, dan masih melakukan aktivitas luar rumah.

## 5.2. Saran

Berikut adalah saran yang bisa diberikan dalam perancangan UI/UX aplikasi pengingat protokol kesehatan COVID-19.

1. Jangan terlalu menunggu data terbaru, karena data COVID-19 selalu berubah dan di-*update*. Lebih baik melaksanakan perancangan dulu baru melakukan revisi daripada memulai terlambat.
2. Memilih narasumber yang terjun langsung ke lapangan dan berinteraksi dengan kasus COVID-19, karena aktivis di media sosial kurang cukup untuk memberikan pandangan tentang kasus COVID-19.
3. Memastikan solusi yang diberikan memiliki *budget* yang masih mungkin untuk dilakukan, karena *budget* penanggulangan COVID-19 terbatas. Solusi yang terbaik mungkin memperbaiki dan mengevaluasi apa yang sudah ada, bukan membuat sebuah solusi baru.
4. Tidak membatasi judul perancangan sebatas satu buah fitur. Jaga Carya sebenarnya lebih dari sekedar aplikasi pengingat protokol, tetapi merupakan aplikasi panduan protokol.
5. Menggunakan rasio komposisi yang tidak ekstrim, karena penggunaan rasio yang ekstrim membuat hierarki tidak terlihat, dan elemen yang lebih kecil tidak mendapat perhatian.
6. Menggunakan teori perancangan desain yang tepat, karena *user experience* tidak terbatas dengan aplikasi saja, tetapi juga mencakup produk.

7. Penting untuk menanyakan pengalaman orang lain untuk mendapatkan *insight*. Jangan berpaku pada pengalaman pribadi saja dalam berempati.
8. Melakukan riset dengan teliti agar tidak perlu mengulang
9. Terbuka dengan saran dan masukan, serta mau mengakui kesalahan saat mendapat kritikan. Baik selama proses *development* atau *user test*.
10. Tidak menerima semua kritik dan saran mentah – mentah, tetapi kembali menimbang dan melihat data dan/atau kemauan user.