

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **5.1. Kesimpulan**

Perancangan aplikasi informasi “Hydroutine” yang menargetkan pengguna berusia 20-25 tahun, didasari oleh tingginya angka kemungkinan terkena dehidrasi pada usia tersebut. Aplikasi ini menjadi sarana informasi bagi pengguna untuk mengurangi permasalahan tersebut. Permasalahan ini disebabkan oleh kepadatan aktivitas yang dimiliki oleh masing-masing individu. Masyarakat sering kali menganggap remeh dehidrasi dan menganggap dehidrasi tidak memiliki pengaruh yang berbahaya. Maka dari itu, perancangan aplikasi ini setidaknya dapat memberikan motivasi kepada pengguna di Jabodetabek untuk mengonsumsi air secara rutin.

Media yang dipilih dalam penelitian adalah media aplikasi untuk *smartphone*. Peneliti menentukan media tersebut karena mendapatkan data dari survei yaitu 76% dari responden lebih memilih menggunakan aplikasi sebagai media pencari informasi kesehatan personal. Selain melakukan survei, peneliti juga melakukan wawancara kepada dokter umum, melakukan *forum group discussion* dengan lima orang dewasa sebagai calon pengguna, melakukan studi referensi dan studi eksisting.

Di dalam penelitian menggunakan metode perancangan aplikasi dari buku perancangan Cuello dan Vittone yang berjudul *designing mobile apps*. Metode tersebut memiliki lima tahapan perancangan yaitu *conceptualization*, *definition*,

*design, development, dan publishing*. Tetapi peneliti membatasi hanya sampai proses tahapan *design* saja. Pada tahapan pertama, peneliti menyimpulkan data yang didapat dari proses pencarian data. Kemudian melakukan proses *brainstorming* berupa pembuatan *mindmap* dan mendapat tiga kata kunci perancangan yaitu *hydrated, fit, dan routine*. Dari ketiga kata kunci tersebut dibuat big idea dan menemukan ide yaitu “*set a routine to stay fit and hydrated*” dengan konsep merancang sebuah karya yang memberikan motivasi kepada pengguna untuk mengonsumsi air minum secara rutin. Motivasi tersebut berupa merawat *virtual pet* di dalam aplikasi. Pada tahapan kedua, peneliti membuat tiga *persona* dengan *extreme user* dari segi *introvert* dan *extrovert*, membuat *user journey, information architecture, dan sitemap*. Pada tahapan ketiga, membuat *moodboard* dari tiga kata kunci perancangan, menentukan skema warna, tipografi, ikon, *button*, ilustrasi, logo, *ux writing*, hingga pembuatan *prototype* dan *wireframing*.

Setelah membuat *prototype*, dilakukan uji coba *alpha test* dan *beta test* kepada calon pengguna aplikasi. Uji coba *alpha test* dilakukan kepada sesama desainer guna mendapatkan kritik dan masukan dari sudut pandang seorang desainer. Kemudian masukan-masukan tersebut dianalisis dan dilakukan revisi karya pasca *alpha test*. Hasil dari *alpha test* yaitu aplikasi menjadi lebih *user friendly* dan lebih mudah digunakan. Uji coba kedua *beta test* dilakukan kepada calon pengguna sesuai target yang ditentukan dalam batasan masalah. Dari masukan yang didapat, terdapat beberapa revisi pada tampilan visual aplikasi. Selain itu, untuk alur penggunaan dan interaksi sudah cukup dimengerti oleh pengguna. Hasil dari *beta test* yaitu aplikasi menjadi lebih sederhana dan

menghilangkan kesan kaku pada tampilan visual aplikasi. Dari hasil tersebut bisa disimpulkan bahwa perancangan aplikasi pada tugas akhir ini sudah mencapai tujuannya. Yang membedakan aplikasi Hydroutine dengan aplikasi serupa lainnya adalah bentuk interaksi yang baru yang dimiliki oleh aplikasi Hydroutine.

## **5.2. Saran**

Peneliti memiliki saran untuk pengembangan *project* penelitian ini kedepannya. Saran tersebut yaitu bisa mengimplementasikan pengingat dari aplikasi ke dalam media baru seperti *smartwatch*. Media ini mudah dibawa oleh pengguna sehingga pengingat dapat dengan mudah tersampaikan dengan baik kepada pengguna. Perlu juga dilakukan penambahan beberapa bentuk interaksi yang bisa menjadi simbol untuk menandakan bahaya dari dehidrasi.

Saran dari peneliti untuk sesama peneliti lain atau peserta tugas akhir berikutnya adalah melakukan pencarian data yang lebih mendalam untuk topik yang telah diambil atau disiapkan sebelumnya. Kemudian saran lainnya yaitu selalu mendengarkan dan memikirkan masukan dan saran yang diberikan dari pembimbing dan orang lain karena hal tersebut dapat dijadikan panduan untuk membuat karya tugas akhir menjadi lebih baik.