

## BAB V

### PENUTUP

#### 5.1. Kesimpulan

Dari hasil penelitian yang telah dilakukan dan seluruh data yang telah diperoleh, penulis dapat menyimpulkan bahwa anak umur 12-17 tahun sering sekali menggunakan *gadget* sebagai alat penyimpan berbagai data. Mereka hanya mengandalkan *gadget* mereka tanpa mencoba menggunakan kemampuan mengingat mereka, yang dimana mereka menjadi gampang lupa dan susah untuk mengingat. Sebagian besar dari mereka tidak menyadari bahwa mereka sudah mendapatkan *digital amnesia* atau sedang mengalami gejala gejala terkena *digital amnesia*. Kebanyakan dari mereka juga tidak mengetahui apa itu *digital amnesia* dan apa kaitannya dengan kebiasaan mereka saat menggunakan *gadget*.

Melihat perkembangan di era digital ini, yang dimana hampir semua orang sudah memiliki *smartphone*, bahkan anak kecil sekalipun. Penulis juga menemukan bahwa mereka menggunakan *smartphone* tidak hanya sebagai alat penyimpan atau alat komunikasi saja tetapi juga dijadikan sebagai alat pengingat dan pemenuhan kebutuhan sehari-hari. Berdasarkan penelitian tersebut, penulis menyimpulkan bahwa pembuatan media kampanye interaktif tentang *digital amnesia* menggunakan *website mobile* merupakan metode yang efektif.

Perancangan visual dalam *website mobile* ini untuk menciptakan media interaktif yang menarik dan informatif disesuaikan dengan penelitian yang penulis telah lakukan. Ditambah dengan target *user* yang masih awam dan belum

mengetahui mengenai *syndrome digital amnesia*, tidak hanya informasi mengenai *digital amnesia* saja yang mereka butuhkan, melainkan visual serta fitur untuk menguji apakah mereka sudah terkena *digital amnesia* atau belum. Kemudahan dalam menggunakan *website mobile* ini juga dapat membuat pengguna atau *user* akan merasa lebih nyaman, ditambah dengan interaksi media yang menarik. Penulis mendapatkan kesimpulan bahwa target *user* umur 12-17 tahun sudah mulai memiliki gejala *digital amnesia*, bahkan sudah ada yang memiliki *digital amnesia* yang membuatnya menjadi sangat mudah lupa jika tidak ada *gadget*.

## **5.2. Saran**

Penulis memberikan saran kepada pembaca yang akan membuat *website* serupa agar lebih memperhatikan validasi dari pertanyaan yang diberikan dan jumlah pertanyaan yang diberikan harus lebih banyak. Selain itu penulis juga menyarankan agar pembaca dapat menambahkan beberapa informasi seperti fitur berita atau artikel yang berhubungan dengan *digital amnesia* dalam media yang akan dirancang. Penulis juga menyarankan untuk memperhatikan pada pemberian visual dalam kuis untuk lebih mendetailkan dalam segi visual pertanyaan agar dapat lebih mudah tersampaikan kepada target *user*. Perhatikan juga dalam segi interaktifnya untuk dapat dikembangkan lebih lagi agar dapat lebih menarik dan tidak terkesan seperti survei. Penulis menyarankan untuk menambahkan lebih banyak informasi mengenai *digital amnesia* baik dalam pencegahan ataupun dampaknya, serta menambahkan interaktifitas serta ilustrasi saat mengakses informasi. Perhatikan juga tolak ukur dalam jawaban yang dipilih dalam pertanyaan yang diberikan. Penulis juga menyarankan untuk memperhatikan kemampuan teknis pada media

*prototype* saat ingin melakukan *alpha test* ataupun *beta test*. Perhatikan CTA *prototype* saat melakukan *beta test* sudah dapat ditekan semua. Selain itu, jangan meremehkan masukan yang didapat dari hasil *alpha test* dan *beta test* karena dari hasil kedua *test* inilah hasil tugas akhir dapat berkembang dan menjadi lebih baik.