



### **Hak cipta dan penggunaan kembali:**

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

### **Copyright and reuse:**

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

## BAB V

### PENUTUP

#### 5.1. Kesimpulan

Kesimpulan yang dapat diperoleh dari perancangan aplikasi interaktif senam aerobik yaitu tidak semua anak di Indonesia memiliki tingkat jasmani yang bugar. Ada baiknya jika sejak dini anak sudah dilatih untuk tetap bugar agar ketika memasuki usia remaja dan dewasa tidak mengalami terhambatnya pertumbuhan fisik motorik. Adapun hasil penelitian yang ditemui oleh penulis. Teknologi tetap masih relevansi digunakan oleh anak-anak, sehingga solusi yang tepat untuk menghadapi masalah tersebut yaitu dengan menggunakan teknologi sebagai dorongan untuk pemecah masalah. Teknologi yang dimaksud merupakan suatu aplikasi interaktif yang dapat diakses melalui *smartphone* pengguna, khususnya dengan target audiens anak-anak usia 7-12 tahun yang pada zaman modern ini sudah mudah mengakses *smartphone* milik orangtua atau miliknya sendiri. Adapun solusi yang dipilih oleh penulis yaitu olahraga senam aerobik yang merupakan olahraga pergerakan tubuh yang diiringi irama musik. Olahraga tersebut dipilih karena mudah untuk diikuti oleh semua kalangan, khususnya anak-anak dan dapat dilakukan di rumah.

Pada proses perancangan aplikasi interaktif senam aerobik, dilakukan metode pengumpulan data secara campur atau *mixed method*. Penulis melakukan penyebaran kuesioner dan wawancara untuk pengumpulan data primer, sedangkan pengumpulan data sekunder dilakukan dengan cara mencari informasi melalui artikel, berita, buku, dan jurnal milik penulis lain. Konsep visual yang digunakan dalam perancangan menggunakan gaya ilustrasi kartun yang sederhana. Metode perancangan menggunakan teori milik IDEO yang terdiri atas *inspiration*, *ideation*, dan *implementation*. Aplikasi interaktif senam aerobik dirancang sedemikian rupa seperti aplikasi olahraga yang dapat membantu mengelola kegiatan penggunanya.

## 5.2. Saran

Saran dari penulis terhadap topik yang berhubungan dengan media aplikasi interaktif yaitu dibutuhkan observasi yang lebih lanjut terhadap topik yang berhubungan dengan edukasi olahraga khususnya terhadap senam aerobik, selain itu memiliki *software* dan *device* merupakan hal yang terpenting dalam merancang aplikasi. Karena terhambatnya penelitian dan eksekusi pembuatan karya yang dialami oleh penulis. Pada perancangan aplikasi interaktif ini, penulis tidak dapat menambahkan audio yang telah disarankan dan seharusnya menjadi bagian dari interaktivitas aplikasi. Keterbatasan *web editor and prototyping tool Figma* yang tidak bisa menambahkan audio jangka panjang. Audio dalam interaktivitas sangat berperan dalam hal persuasi target audiens, terutama jika target audiens adalah anak-anak. Penulis berharap perancangan yang telah dilakukan walaupun belum memungkinkan maksimal dapat dikembangkan lebih lanjut agar ketika ada topik masalah yang serupa, kedepannya hasil rancangan juga dapat dijadikan suatu solusi dengan hasil yang lebih baik.

