



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 Simpulan

Buku adalah sarana yang berguna bagi masyarakat untuk meningkatkan ilmu pengetahuan sehingga kompetensi yang dimiliki seseorang dapat dicapai secara layak. Indonesia merupakan negara yang luas yang terdiri dari beberapa pulau yang tersebar dari sabang sampai merauke, dari masalah yang dulu hingga sekarang belum kunjung usai yaitu kurang setaranya bahan ajar berupa buku di pelosok Indonesia, Kurangnya buku merupakan faktor utama dalam menentukan kemajuan sebuah bangsa salah satunya yaitu di bidang literasi buku untuk memperoleh sumber daya manusia yang memadai dan kreatif. Menurut Riset Central Connecticut State University (2016), dan Organisasi Pendidikan, Ilmu Pengetahuan dan Kebudayaan PBB (UNESCO) menunjukkan bahwa keberadaan Literasi buku di Indonesia di posisi dua terendah dari 61 negara. Yang menunjukkan bahwa kebiasaan masyarakat dalam membaca di Indonesia sangat rendah, hal tersebut disebabkan salah satunya oleh karena kurangnya fasilitas membaca, terutama di daerah-daerah pelosok.

Oleh karena itu dibutuhkan kontribusi dari masyarakat Indonesia untuk menyumbang buku untuk anak-anak di pelosok yang membutuhkan. Berdasarkan hasil kuesioner yang telah penulis sebarkan kepada 100 orang remaja dan dewasa berumur 19-30 tahun, rata-rata mereka tertarik dalam menyumbangkan buku yang telah tidak terpakai, dan biasanya mereka menyumbang seperti hanya di sekolah, panti asuhan. Untuk mendalami masalah tersebut lebih dalam penulis melakukan wawancara dengan aktivis NGO yang bergerak di bidang berdonasi buku ke pelosok, dan mendapatkan informasi bahwa betul adanya permasalahan yang dialami oleh anak-anak di pelosok yaitu sangat kurangnya literasi buku di pelosok dikarenakan sulitnya dalam mendapatkan buku yang berkualitas. Dari permasalahan tersebut penulis memutuskan untuk membuat aplikasi berdonasi

buku untuk remaja dan dewasa usia 19-30 tahun sehingga anak-anak di pelosok mendapatkan buku yang layak dan bisa mencapai wawasan yang tinggi. Penulis juga melakukan wawancara dengan ahli IT sehingga mendapatkan masukan dalam pembuatan perancangan UI UX aplikasi yang berkualitas.

Metodologi perancangan yang digunakan oleh penulis adalah *design thinking* milik Elsbach dan Stiglani (2018) yang memiliki 5 tahapan proses desain, yaitu *emphatize* dengan kita berempati terhadap permasalahan yang ada dan pengumpulan data, *define* penjabaran masalah yang dijadikan menjadi satu poin penting permasalahan, *ideate* penulis membuat beberapa rangkaian ide dan visualisasi desain untuk mencapai solusi perancangan yang diinginkan, *prototype* membuat perancangan menjadi bisa diuji coba kepada masyarakat, *test* dengan mengadakan uji coba hingga mendapatkan *feedback*

Konsepsi desain membuahkan 3 kata kunci yaitu *bridging* (menjembatani) *donation* (berdonasi) *ecosystem* (ekosistem). Ketiganya menjadi acuan penulis dalam membuat perancangan seperti konsep visual. Perancangan ini memiliki konsep untuk menyumbang buku dengan segala fitur menarik dan menyumbang buku jadi lebih asik, seperti fitur berdonasi buku dengan mendapatkan *badge* dan *reward*, interaksi dengan donator lain, dan adanya *gamification*. Perancangan menggunakan desain yang terlihat unsur kebaikan yang dimiliki melalui aplikasi ini dengan warna yang sesuai dari kata kunci yaitu dengan warna cerah seperti oranye. Setelah perancangan masuk ke tahap prototip, dilakukan *alpha test* ke 19 orang responden sehingga penulis mendapatkan *feedback* mengenai perancangan. Penulis mendapatkan mayoritas *feedback* cukup baik rata-rata poin yang diisi adalah 3-5. Adapun beberapa hal yang harus penulis revisi berdasarkan *feedback* para responden, seperti warna yang menyebabkan *button* kurang terlihat, oleh karena itu penulis perlu merevisi warna menjadi warna oranye kuning gradien dengan sekunder hijau gradien yang sesuai dengan *keywords* yang telah ditentukan, serta adanya tambahan-tambahan fitur seperti fitur *gamification* yaitu *badge*, *reward* dan lain-lain. Setelah menyelesaikan revisi penulis melakukan *beta test* dengan 11 orang

responden dan penulis mendapatkan respon keseluruhan positif dan meningkat dibandingkan pada saat *alpha test*.

5.2 Saran

Setelah melakukan proses perancangan UI dan UX aplikasi Sumbang buku, penulis dapat memberikan beberapa saran bagi pembaca yang mengambil topik yang serupa. Berikut ini merupakan saran dari penulis.

- 1) Data mengenai persebaran buku di pelosok cenderung minim sekali, melalui internet oleh karena itu dapat dengan langsung melakukan observasi secara langsung, dan pencarian data secara mandiri.
- 2) Penyebaran kuesioner harus sesuai dengan segentasi target yang telah ditentukan, jangan sampai berbeda, dikarenakan akan menyulitkan ketika mengolah data yang didapatkan.
- 3) Pembuatan desain harus sesuai dengan topik yang diangkat sehingga akan memberikan *mood* yang selaras terhadap target yang dituju
- 4) Sebagai seorang desainer diperlukan sebuah kritik dan saran yang membangun, sehingga dapat mencapai perancangan karya yang lebih baik lagi nantinya.
- 5) Pastikan perancangan yang anda buat dapat diuji coba kan pada saat *alpha test* dan *beta test* sehingga menunjukkan sisi profesionalitas pada diri, dan penggunaan waktu *test* menjadi lebih bermanfaat dan tidak memakan waktu yang cukup lama
- 6) Perancangan pada halaman berdonasi buku pada aplikasi FundBook diperlukan adanya pilihan mengenai jenis buku yang ingin disumbangkan, dikarenakan *user* menginginkan adanya unsur

keterbukaan dan kejelasan dalam berdonasi dengan menggunakan sebuah aplikasi.

- 7) Dalam perancangan aset visual ilustrasi harus konsisten bentuk dan *style* nya, sehingga tidak membingungkan para *user*.
- 8) Dalam merancang sebuah aplikasi tidak hanya menunjukkan sebuah estetika dan interaktifitas, tetapi dari segi keterbacaan juga harus diperhatikan seperti teks nya apakah sudah dapat dilihat dengan jelas, sehingga pesan dapat tersampaikan dengan baik kepada *user*
- 9) Dalam membuat media sekunder *billboard* pesan dan isi konten yang dipromosikan harus jelas dan sistematis sehingga masyarakat yang melihat menjadi tau apa tujuan *product* yang dipromosikan

UMMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA