



### **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

Kebutuhan akan *team building* akan selalu ada. Di masa pandemi seperti ini, dengan menggunakan teknologi, masyarakat dituntut untuk beradaptasi. Kegiatan beradaptasi membutuhkan waktu yang tidak sedikit dan tidak semua orang mau meluangkan waktunya untuk berubah. Di masa pandemi ini perancangan desain *website team building* dapat menjadi solusi. Membuat sebuah *website* tidak hanya mengerjakan tampilan visual atau UI nya saja, akan tetapi proses UX dibelakang harus diperhatikan dalam melakukan perancangan *website team building*. Dari data yang didapatkan kurangnya peminatan mengenai *team building* selama masa pandemi diakibatkan juga dengan tingkat adaptasi masyarakat. Selama pandemi ini, masyarakat tambah merasa jenuh dengan komunikasi via *online* seperti *video call* dan *online meeting*. Bahkan ketika ada *webinar online*, mayoritas pengguna akan menutup *webcam*-nya. Jika perancangan *website team building* yang dibuat online seperti webinar, akan membuat pengguna akan langsung bosan. Untuk desain dari perancangan *website team building* mengacu kepada *big idea* dan konsep. Kesan *clean, simple* dan mudahnya bernavigasi merupakan kekuatan dari *website* ini. Walaupun sempat direvisi dua kali setelah dua kali *alpha* dan *beta testing*, penulis merasakan apa yang dirasakan oleh BCA Mobile untuk membuat tampilan desain *simple serta UX friendly*. Fotografi digunakan di dalam perancangan *website team building* karena hasil data yang didapatkan, penggunaan ilustrasi dan icon dianggap tidak cocok dengan konsep Parkia Adventure yang sering berhubungan dengan perusahaan atau korporat. Dengan UI yang *simple* dan UX yang mudah digunakan, penulis sudah membuat rancangan yang berhubungan dengan psikografis target *user*.

## 5.2 Saran

Sebaiknya jika pembaca ingin mengambil topik ini, bisa mengembangkan media lain untuk kegiatan *team building* seperti VR atau AR. Penelitian *website team building* ini dapat dikembangkan menjadi *website sungguhan* dan tidak hanya sekedar *prototype*. *Website* tersebut mempunyai batasan dan limitasi seperti; karena *website* ini digunakan untuk *customize team building*, isi dari konten *website* harus ditambah dan berubah sesuai dengan klien yang menggunakan, jika *website* ini direalisasikan, sepertinya sulit untuk mempunyai klien hingga ribuan dan pertimbangan dari segi *server limit*, pertimbangan *website* ini akan memasang iklan atau tidak karena dikhawatirkan iklan akan mengganggu *experience* pengguna dalam mengakses *website*. Jika *website* akan dipasangkan iklan, sebaiknya hanya di tampilan *home* dan tidak memasukan iklan di dalam konten *team building*. Penggunaan *website* hanya digunakan sebagai sebatas tempat melakukan *team building secara real time*, Jika anggota kelompok saling berkomunikasi, mereka akan menggunakan *third-party* dan itu tidak masalah. Target dari penulis ini adalah *website* ini dirancang ringan dan mudah diakses. Penelitian tugas akhir ini dapat dijadikan referensi untuk penelitian mengenai *team building* selanjutnya. *Plugin prototyping* yang digunakan penulis bernama Anima, mempunyai banyak sekali kekurangan. Saat itu penulis hanya mengetahui untuk memasukan video ke dalam *prototype* hanya dapat menggunakan Anima yang merupakan *plugin* di dalam Figma. Akan tetapi *prototyping* yang dilakukan pada Anima memiliki banyak kendala seperti *website* terlalu *zoom*, sulit di klik dan aset yang sudah dimasukan menghilang.