



### **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

Serangan *malware* merupakan hal yang sangat sering dialami oleh setiap pengguna perangkat. Indonesia sendiri telah menjadi salah satu negara dengan kasus serangan *malware* paling banyak di dunia. Hal ini memperlihatkan bahwa masyarakat Indonesia memerlukan sebuah media yang dapat menginformasikan hal-hal mengenai *malware*, terutama tindakan pencegahannya. Karena jika hal ini terus berlanjut, Indonesia akan menjadi negara yang rentan dijadikan korban kejahatan serangan *malware* baik dari luar maupun dari dalam.

Berdasarkan hal tersebut, penulis melakukan sebuah perancangan media informasi berupa *website*, yang telah disesuaikan dengan kebiasaan target perancangan dalam menggunakan sebuah media dalam kesehariannya. Penulis melakukan sebuah perancangan dengan konsep *website* sebagai media yang berisi konten seputar *malware*. Mulai dari pengetahuan dasar, tindakan pencegahan, perkembangan *malware*, hingga sebuah forum komunikasi untuk bertanya atau mengemukakan sebuah pendapat, baik antar pengunjung, maupun pengunjung dengan pengelola *website*. Oleh karena itu, penulis berharap *website* yang telah dirancang dapat memenuhi kebutuhan informasi yang diperlukan masyarakat, terutama target perancangan dalam mengatasi segala jenis permasalahan yang mereka alami mengenai *malware*.

#### 5.2 Saran

Setelah melakukan proses perancangan, penulis ingin menyampaikan beberapa saran terkait perancangan untuk peneliti yang hendak mengambil topik yang serupa. Yang pertama, dalam melakukan perancangan sebuah media informasi, pengumpulan dan pengolahan data harus disesuaikan dengan kebutuhan target perancangan. Hal ini menjadi hal yang sangat penting guna mendapatkan solusi yang lebih efektif dan maksimal, sehingga perlu dianalisis dengan lebih kritis untuk mendapatkan solusi yang sesuai. Kemudian, penulis

menyarankan agar peneliti memiliki ketertarikan dengan topik yang hendak dikerjakan, sehingga saat melakukan perancangan, terasa lebih ringan, bahkan menyenangkan. Dengan memperhatikan dan mengimplementasikan kedua hal tersebut, penulis berharap penelitian yang dikerjakan akan mendapatkan solusi yang tepat dengan hasil yang lebih maksimal.

