

## BAB V

### PENUTUP

#### 5.1 Simpulan

Hewan laut dapat terancam punah karena minimnya edukasi atau informasi sehingga diperlukannya pemberian edukasi sejak dini khususnya kepada generasi penerus bangsa yaitu anak-anak. Maka dari itu, dibutuhkannya media edukasi mengenai hewan laut yang terancam punah di Indonesia sehingga penelitian ini bertujuan untuk merancang *website* mengenai hewan laut yang terancam punah di Indonesia agar anak-anak dapat mengenal lebih akan hewan laut tersebut sehingga bisa menciptakan rasa kepedulian terhadap mereka.

Penulis mencari data dengan melakukan wawancara, kuesioner, observasi dan studi referensi. Cara pencarian data tersebut bertujuan untuk mengetahui sebagai referensi untuk perancangan *website*. Penulis menggunakan metode merancang *website* menurut Landa dimana terdapat 10 tahapan: *project plan*, *creative brief*, *site structure*, *content outline*, *conceptual design*, *visual design development*, *technical specs*, *prototype*, *technology* dan *implementation*.

Pada tahap *project plan* penulis mencari dan mengumpulkan data mengenai topik. Selanjutnya pada tahap *creative brief*, penulis membuat *creative brief website* secara singkat serta *persona user*. Dalam proses *site structure*, penulis mengatur sistem navigasi *website* dalam bentuk *information architecture*. Selanjutnya, pada tahap *content outline* penulis melakukan proses brainstorming dan mind mapping. Dari hasil *content outline*, penulis melakukan tahap *conceptual design* dan *visual design development* dimana pada tahap ini penulis membuat sketsa *website* hingga proses menuju *high fidelity*. Selanjutnya pada tahap *technical specs*, penulis menuliskan spesifikasi yang diperlukan untuk *prototyping*.

Setelah merancang *high fidelity*, penulis melakukan *user alpha test website* dan melakukan iterasi yang kemudian hasil iterasi akan diberikan kembali saat beta test. Berdasarkan hasil beta test, penulis mendapat *feedback* bahwa *website* sebagai

solusi perancangan sudah dapat membantu memberikan edukasi kepada anak-anak untuk lebih mengenal hewan laut yang terancam punah di Indonesia serta menjadi media yang mudah digunakan sebagai *platform* pemberian informasi. Terakhir pada tahap *implementation* penulis membuat media pendukung *website* dalam bentuk *mockup*.

## 5.2 Saran

Setelah melalui proses perancangan, penulis memiliki beberapa saran kepada mahasiswa yang tertarik untuk merancang *website* untuk anak-anak maupun yang ingin mengambil topik yang serupa:

1. Akan lebih baik jika pencarian dan pemahaman topik yang dilakukan dengan sangat matang sehingga mengerti lebih baik lagi mengenai topik yang diambil.

2. Pencarian referensi sebaiknya dilakukan lebih banyak sehingga mempermudah sumber data dan inspirasi untuk sebuah perancangan. Dengan referensi, konten laporan akan lebih baik dan lengkap.

3. Ketika merancang *website* informasi edukasi atau mengangkat topik mengenai hewan yang terancam punah, masih dapat dikembangkan dengan perbanyak informasi mengenai hewan tersebut.

4. Berdasarkan *feedback user*, sebuah *website* memang akan lebih menarik jika terdapat banyak penggunaan interaksi dan animasi terlebih lagi jika media tersebut ditujukan kepada anak-anak. Hal ini bertujuan agar anak-anak akan senang memainkan *website* tanpa merasa bosan.

5. Dalam melakukan proses pengerjaan tugas akhir, mahasiswa juga harus terus memperhatikan panduan tugas akhir dan terus melakukan bimbingan agar laporan dapat lebih maksimal.

6. Dalam pengerjaan tugas akhir, mahasiswa perlu menganalisis atau mengerucutkan topik masalah lebih dalam sehingga dapat mempermudah

pengerjaan laporan. Dengan menganalisis topik lebih mendalam, konten yang diberikan akan lebih spesifik dan relevan.

7. Dalam perancangan akan lebih baik jika mahasiswa mengenal batasan masalah yang dituju agar solusi yang diberikan dapat tersampaikan lebih efektif dan baik untuk menyelesaikan suatu masalah.

8. Jika ingin merancang suatu media, akan lebih baik memperhatikan media yang cocok sesuai dengan *target audience*. Maka dari itu, sebaiknya melakukan penelitian dan pengetahuan lebih mendalam mengenai media yang diambil terhadap *user* yang dituju mengenai media apa yang lebih efektif sehingga perancangan dapat tercapai oleh *user*.

9. Saat mencari data untuk penelitian sebaiknya mencari narasumber yang lebih *expert* dan berpengalaman mengenai topik yang diambil. Hal ini bertujuan agar data yang didapat lebih baik dan lengkap.

