

BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Tidur merupakan sebuah aspek penting dari kehidupan manusia yang tidak hanya mempengaruhi kesehatan fisik namun juga kesehatan mental. Tanpa mendapatkan tidur yang optimal, manusia tidak dapat berfungsi dengan baik. Oleh karena itu penting bagi manusia untuk menjaga kualitas tidur mereka dengan baik. Namun pada kenyataannya menurut survei yang penulis lakukan dan juga sebuah survei oleh *honestdocs*, ditemukan bahwa mayoritas dari masyarakat, sekitar 60% mengalami kekurangan tidur setiap hari. Kekurangan tidur secara terus menerus menimbulkan sebuah kondisi bernama hutang tidur yang dapat berdampak negatif terhadap tubuh manusia. Informasi dan alat yang tepat untuk membantu meringankan hutang tidur berperan penting dalam mengatasi hutang tidur. Tetapi informasi yang ada di internet, media utama yang digunakan, sangat tidak nyaman untuk dikonsumsi. Selain itu terdapat kekurangan alat pembantu yang dapat digunakan oleh masyarakat Indonesia dengan mudah dan nyaman.

Dengan isu tersebut, penulis menawarkan sebuah solusi yaitu sebuah aplikasi pembantu tidur yang bertujuan untuk tidak hanya memberikan informasi relevan mengenai hutang tidur tetapi juga menyediakan berbagai alat bantu tidur. Fitur – fitur yang ada dalam aplikasi tidak dirancang hanya untuk membantu satu tipe orang saja, namun dengan 5 fitur utama terdapat alat yang bervariasi dan memenuhi tujuan yang berbeda sesuai dengan keinginan *user*.

Setelah tahap perancangan pertama, aplikasi menjalani proses *alpha testing* yang dilakukan oleh 24 responden pada tanggal 22 April 2022, yakni *Prototype Day* UMN yang diselenggarakan melalui *Zoom*. Data dari *alpha testing* kemudian digunakan sebagai dasar dan panduan atas revisi pada aplikasi dalam aspek konten, visual dan interaktivitas. Dengan revisi tersebut, aplikasi dapat lebih terbentuk menjadi alat yang lebih cocok untuk target audiens. Setelah revisi, aplikasi

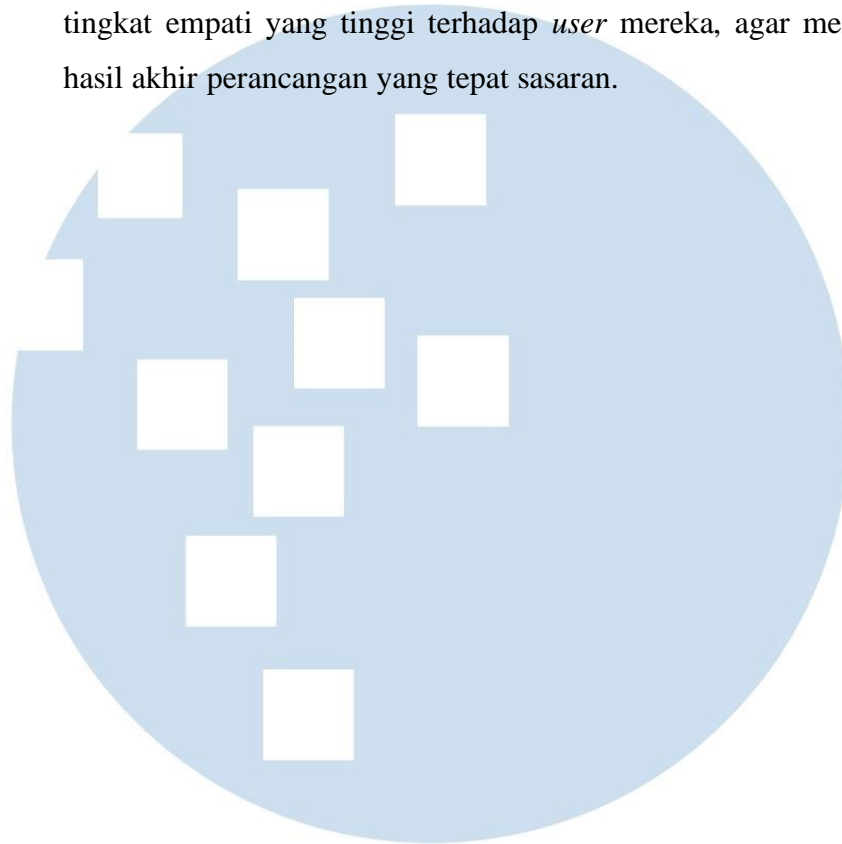
menjalani proses *beta testing* pada tanggal 1 Juni 2022 – 5 Juni 2022 yang dilakukan melalui *Discord Call*, *Whatsapp Call* dan *beta test* langsung. Peserta *beta test* merupakan 5 orang *tester* yang merupakan target *user* paling ideal. Dari *beta test* didapatkan pendapat *user* secara garis besar terhadap perancangan aplikasi tahap akhir. *User* berpendapat bahwa aplikasi merupakan aplikasi yang terlihat menarik secara visual, lengkap dan relevan secara konten, dan terasa mulus dan riil.

5.2 Saran

Berikut merupakan saran yang penulis berikan setelah melakukan proses perancangan UI/UX aplikasi tentang cara memperbaiki hutang tidur bagi dewasa muda:

1. Hutang tidur merupakan isu kesehatan serius yang harus dicoba untuk diperbaiki. Perbaiki hutang tidur tampaknya merupakan sebuah proses yang menyusahkan namun pada kenyataannya hal – hal yang dapat dilakukan untuk memperbaiki hutang tidur merupakan hal – hal sederhana namun dapat sangat membantu.
2. Perancangan sebuah aplikasi memiliki banyak tahapan – tahapan yang harus diperhatikan. Hal – hal yang tampak sepele dapat memerlukan perhatian yang teliti.
3. Pada perancangan, seorang desainer harus sangat teliti, terutama terhadap detail – detail kecil sebuah perancangan yang dapat terlewat dengan mudah.
4. Dalam proses pencarian data melalui wawancara, daftar pertanyaan yang dibuat harus dipikirkan secara mendalam. Pertanyaan – pertanyaan dapat berpotensi bersifat terlalu luas dan tidak menanyakan hal paling penting.
5. Tidak ada satu metode yang paling tepat untuk perancangan. Seorang desainer harus dapat menganalisis berbagai macam metode dalam perancangan mereka agar mendapatkan solusi yang terbaik bagi mereka dan *user*.

6. Dalam perancangan penting bagi seorang desainer untuk memiliki tingkat empati yang tinggi terhadap *user* mereka, agar mendapatkan hasil akhir perancangan yang tepat sasaran.



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA