

BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Topik mengenai kripto dan *blockchain* di Indonesia menjadi sangat viral berkat adanya *ghozali everyday* yang mampu meraup miliaran berkat hasil menjual NFT nya. Selain membawa pengaruh baik, Kripto yang menjadi viral di Indonesia juga membawa pengaruh buruk terutama bagi masyarakat yang menaruh uangnya di aset kripto tanpa mengetahui tentang kripto tersebut. Kebanyakan masyarakat yang terkena penipuan bodong berbasis kripto, menginvestasikan uang mereka ke aset kripto karena FOMO (*fear of missing out*) dan mengikuti teman mereka yang juga menginvestasikan uang ke kripto.

Berdasarkan data yang didapatkan dengan pemaparan masalah yang ada, penulis kemudian memberikan solusi berupa cerita interaktif yang memberikan informasi mengenai investasi kripto yang cocok untuk generasi Z, terutama mereka yang penasaran dan ingin tahu mengenai kripto tanpa harus membaca artikel atau jurnal melainkan langsung membaca kesimpulannya.

Penulis mengikuti *prototype day* yang diadakan UMN untuk mahasiswa jurusan *Interactive design* sebagai *alpha test* setelah selesai merancang *prototype* agar *user* dapat mencoba perancangan dan memberikan kritik ataupun saran yang mampu membangun perancangan lebih baik lagi. Beberapa hal yang diperbaiki setelah melakukan *alpha test* adalah memperbesar ukuran font yang kecil, merapikan layout dan grid.

Setelah melakukan *alpha test* dan memperbaiki hasil *alpha test*, penulis kembali menanyakan pendapat *user* melalui *beta test*. *Beta test* dilakukan secara FGD bersama 6 orang peserta yang sesuai dengan target audiens. Dalam *beta test* penulis juga mendapatkan banyak saran yang dapat membuat perancangan menjadi lebih baik lagi.

5.2 Saran

Saran yang dapat penulis berikan kepada pembaca mengenai hal hal yang sebaiknya dilakukan jika berada dalam posisi yang serupa dengan penulis adalah sebagai berikut :

1. Sulitnya mencari expert interview yang mau melakukan wawancara dengan penulis. Lebih baik banyak melihat informasi dari secondary research.
2. Perlu lebih banyak waktu lagi untuk membuat perancangan cerita interaktif ini agar lebih baik dan menarik lagi.
3. Perhatikan ukuran font dan layout, serta konsistensi dari perancangan.

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA