

BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Kesehatan tubuh terdiri atas organ yang sehat dan kebiasaan hidup yang baik. Hal ini membuat organ jantung sebagai organ yang penting dalam tubuh manusia memiliki peran dan tanggung jawab yang penting dalam tubuh manusia. Penyakit jantung koroner yang menyerang organ penting dalam manusia menjadi penyakit yang berbahaya dan dapat berdampak besar pada kualitas hidup yang dijalani penderitanya. Maka dari itu penting sekali untuk masyarakat untuk melakukan pencegahan penyakit jantung koroner sebagai kebiasaan hidup sehari-hari sejak dini. Target kebiasaan hidup sehat ini sangat cocok untuk usia dewasa muda yang memiliki kemungkinan tertinggi untuk mencegah penyakit jantung koroner.

Berdasarkan hasil kuesioner yang telah disebar oleh penulis kepada 100 target dewasa muda berusia 18-29 tahun dan *Focused group discussion* yang telah dilakukan kepada 6 orang target usia dengan kesibukan sehari-harinya, sebagian besar masyarakat tidak mengetahui informasi mengenai pencegahan penyakit jantung koroner yang sesuai. Informasi yang beredar pada masyarakat juga memiliki kendala seperti bahasa yang sulit dipahami dan informasi yang tidak lengkap atau sempurna. Data yang didapatkan oleh *Focused group discussion* juga mengkonfirmasi permasalahan yang ada secara lebih dalam dan pandangan target usia kepada topik bahasan. Melalui kedua data ini, penulis memutuskan untuk membuat sebuah aplikasi informatif mengenai pencegahan penyakit jantung koroner kepada dewasa muda berusia 18-29 tahun dengan metode gamifikasi untuk menjadi daya tarik dan sumber informasi yang sesuai bagi dewasa muda.

Dalam perancangan, penulis melakukan tahapan pembuatan skenario dan pengembangan fitur dalam aplikasi yang bertujuan untuk menarik minat dan mendorong pengguna untuk mengonsumsi informasi dalam aplikasi melalui fitur *Virtual heart*. Fitur *Virtual heart* dibuat sebagai motivasi pendorong dan tujuan

yang dapat dicapai oleh pengguna menggunakan sistem *milestone*, pengguna dapat melakukan berbagai aktivitas yang cukup beragam dalam aplikasi yang kemudian akan tercatat dalam fitur *report*. Pengguna juga dapat melihat tantangan atau rekomendasi aktivitas yang dapat dilakukan pengguna dalam usaha pencegahan penyakit jantung, jika dilakukan aktivitas ini juga akan menghadiahkan pengguna aksesoris yang dapat dipasang dalam *Virtual heart* mereka. aksesoris ini bersifat *customizable* dan *collectible*, selain menjadi sebuah *gimmick* dalam gamifikasi aplikasi, pendekatan ini akan memberikan daya tarik untuk mengumpulkan berbagai aksesoris yang tersedia dalam aplikasi dan membuat pengguna giat untuk melakukan aktivitas pencegahan penyakit jantung koroner. Pembuatan fitur utama *Virtual heart* juga didukung dengan berbagai fitur lainnya yang membuat aplikasi Beats menjadi suatu kesatuan, aktivitas yang dapat direkam dalam aplikasi berupa pengukuran detak jantung, aktivitas olahraga harian dan mingguan, literasi informasi kesehatan jantung, anjuran kesehatan tubuh, video senam jantung dan aerobik, fitur-fitur ini akan berperan dalam wujud nyata pusat informasi kegiatan pencegahan penyakit jantung koroner bagi masyarakat usia muda yang menarik dan dapat ditunjukkan langsung bukti aktivitas mereka kepada teman dan kerabat mereka melalui fitur *Virtual heart* yang selanjutnya akan menambah promosi kepada calon pengguna aplikasi Beats. Sebagai pertimbangan pengguna yang berupa masyarakat muda yang memiliki kesibukan padat setiap harinya, aplikasi ini juga dibuat sehingga pengguna dapat melakukan aktivitas secara dinamis dan tidak dibatasi oleh waktu namun melalui durasi setiap minggunya.

Berdasarkan hasil perancangan, penulis melakukan pembuatan purwarupa yang menjalani proses *alpha test* yang dilakukan oleh 21 peserta melalui platform daring Zoom meeting. Setelah mendapatkan data mengenai unsur visual, fitur, informasi dan interaktivitas dalam aplikasi, penulis melakukan perbaikan berdasarkan masukan dan saran pengguna yang dianggap penting dan dapat membantu hasil perancangan sehingga menjadi lebih efektif bagi pengguna. Setelah itu penulis melakukan proses *beta test* kepada 17 peserta sebagai target

audiens berusia 18-29 tahun yang berdomisili di DKI Jakarta melalui platform daring Google meets dan *chatting*.

5.2 Saran

Berikut merupakan beberapa saran yang dapat diberikan oleh penulis terkait proses perancangan aplikasi mengenai pencegahan penyakit jantung koroner untuk dewasa muda berusia 18-29 tahun.

- 1) Data mengenai kesehatan dan kebiasaan hidup di Indonesia tersedia melalui banyak sumber yang belum tentu dapat dipastikan kebenaran dan validitas datanya, sehingga akan lebih baik bila mencari data secara mandiri atau melalui penelitian yang sebelumnya telah dilakukan.
- 2) Data mengenai penyakit jantung tersedia secara luas dan terlalu detail, sehingga perlu dilakukan pemfokusan masalah dan topik yang ingin diambil sehingga masalah tidak menjadi terlalu luas.
- 3) Dalam merancang sebuah solusi desain terhadap sebuah masalah, pembuat perlu mengenali terlebih dahulu masalah dan kebiasaan target audiens dan harapan yang ingin dicapai pembuat terhadap masalah yang ada.
- 4) Menyampaikan informasi atau pesan kepada target audiens sebaiknya dilakukan melalui cara yang tidak langsung seperti lisan atau tulisan melainkan melalui skenario dan tampilan visual yang dapat membuat penggunaanya paham mengenai materi yang ingin disampaikan.
- 5) Seorang desainer harus tetap terbuka terhadap kritik dan saran yang diberikan oleh responden maupun orang lain, namun harus dapat memahami dan menganalisis masukan yang dapat dipertimbangkan sehingga masukan dapat menjadi hal yang membangun dan berguna.