

BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Kehidupan hewan domestik liar atau *stray animal* dapat dibidang masih kurang sejahtera, sehingga keberadaan organisasi non-profit yang terus berusaha memberikan edukasi kepada masyarakat mengenai topik tersebut dapat menjadi faktor penting yang harus dipertahankan. Organisasi ini biasanya berkembang dari individu atau komunitas yang peduli dengan kesejahteraan hewan, salah satunya Rumah Kucing Parung yang juga aktif menyampaikan konten edukasi berhubungan dengan kesejahteraan hewan. Untuk menyampaikan konten-konten ini diperlukan media informasi, hal ini telah diterapkan Rumah Kucing Parung mulai dari sosial media dan berkembang dalam platform *website*.

Dengan menentukan target perancangan pengguna yang merupakan penyayang hewan pada rentang usia 24-32 tahun, dilakukannya *usability test website* RKP. Dapat disimpulkan bahwa masih banyak aspek yang dapat diperbaiki untuk meningkatkan pengalaman pengguna saat menggunakan *website* terutama dalam menyampaikan konten informasi yang efektif dan visual yang lebih nyaman sehingga dibuatlah perancangan ulang *website* Rumah Kucing Parung ini dengan pendekatan desain.

Perancangan ini menggunakan metode yang prosesnya tidak selalu linear karena perancangan media yang berfokus pada kebutuhan pengguna mengalami beberapa iterasi sehingga dipakailah lima fase dari *metoda design thinking*. Fase ini dimulai dengan *emphatize* agar seorang desainer mengerti karakter dari pengguna dan dapat berempati atas pencapaian, minat, dan faktor yang memicu frustrasi. Dilanjutkan dengan fase *define* atau proses mengidentifikasi skenario perancangan, lalu ideate atau proses penyusunan komponen-komponen desain, dilanjutkan dengan *prototype* yaitu menempatkan komponen tersebut dalam *layout* dan terakhir *test*.

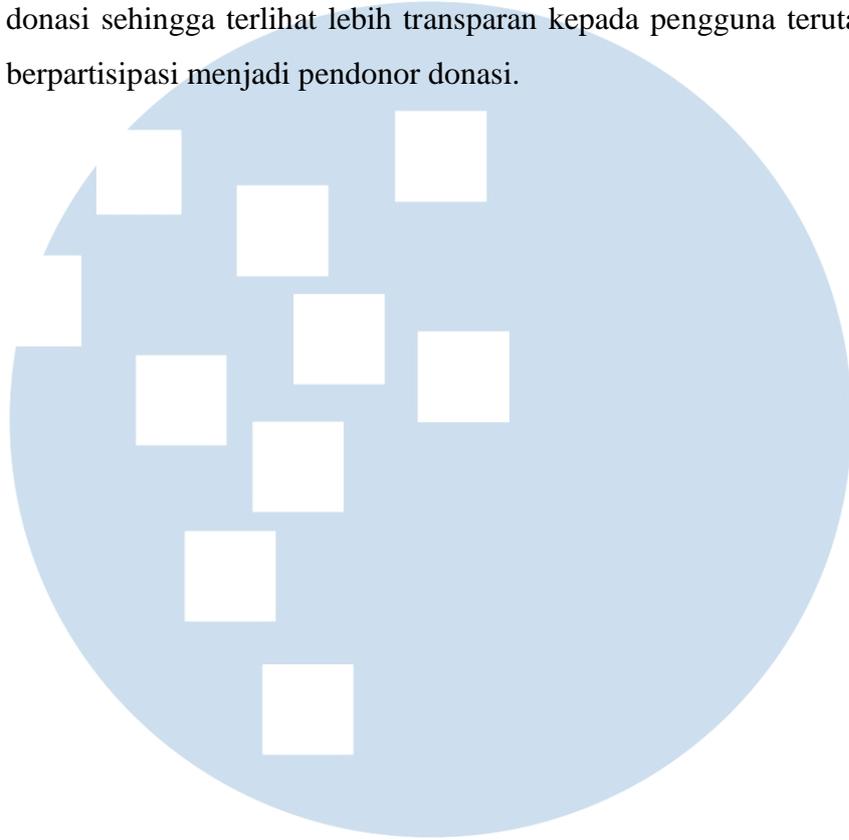
Perancangan berfokus pada *flow* pengguna dari tiga fitur utama yaitu “adopsi” untuk membantu pengunjung menemukan kucing yang siap adopsi, “donasi” dengan fitur yang dapat mempermudah pengguna melakukan transaksi donasi lewat *website*, dan “program dan *event*” yang menampilkan konten informasi program yang RKP ikut berpartisipasi maupun program yang didukung RKP. Setelah perancangan *high fidelity* siap *prototype* diujicobakan dalam *alpha test* oleh 21 responden. Setelah mendapatkan data *test*, *prototype* diberikan perbaikan dari aspek interaktivitas, visual atau *user interface*, dan flow atau *user experience*. Kemudian setelah dilakukan *beta test* bersama enam responden target audiens yang berusia 20-34 tahun yang berdomisili di Jabodetabek.

5.2 Saran

Berikut merupakan saran penulis dalam proses perancangan ulang UI/UX website Rumah Kucing Parung:

- 1) Memetakan target pribadi pada proses pengerjaan perancangan sehingga dapat produktif dalam mengerjakan perancangan dan mendapatkan hasil yang baik.
- 2) Mengumpulan sebanyak-banyaknya dokumentasi media yang ingin dirancang ulang atau redesign contohnya seperti website. Karena tidak menjamin domain website tersebut akan tertutup kedepannya atau saat dibutuhkan.
- 3) Saat mengumpulkan data survei melalui kuesioner yang berhubungan dengan penilaian pengguna terhadap usability *website* sertakan juga *link website* tersebut
- 4) Jika melakukan *usability test* melalui wawancara maupun *focus groups discussion* minta responden untuk *screen share* atau menunjukkan dengan *screen shoot* permasalahan atau kendala yang dirasakan agar dalam proses analisis lebih spesifik dan jelas
- 5) Selain konten informasi yang berfokus kepada program Rumah Kucing Parung juga memperbanyak konten informasi yang lebih menjelaskan atau mendefinisikan kucing secara umum.

- 6) Melengkapi fitur pembukuan atau laporan bulanan mengenai anggaran donasi sehingga terlihat lebih transparan kepada pengguna terutama yang berpartisipasi menjadi pendonor donasi.



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA