

## BAB V

### PENUTUP

#### 5.1 Simpulan

Teh kekinian merupakan istilah yang digunakan untuk menyebut berbagai kreasi teh yang dikembangkan. Minuman inovatif ini menjadi tren di kalangan masyarakat, terutama yang berusia remaja hingga dewasa muda. Teh kekinian memiliki cita rasa yang digemari banyak orang dan juga penampilan yang unik. Meskipun begitu, rasa manis dan gurih pada minuman kreasi teh seringkali berasal dari bahan seperti gula yang tidak baik jika dikonsumsi dalam jumlah yang terlalu banyak. Kandungan kafein pada minuman teh *Camellia sinensis* juga dapat menyebabkan gangguan kesehatan bagi orang yang sensitif. Berdasarkan latar belakang tersebut, topik teh herbal dipilih sebagai minuman yang juga merupakan teh namun relatif lebih sehat dibandingkan teh kekinian.

Untuk mengecek kembali data yang didapat melalui tahap *secondary research* dan memperluas wawasan seputar topik yang dipilih, penulis mengadakan wawancara dengan ahli teh herbal. Melalui wawancara tersebut dikonfirmasi bahwa teh herbal relatif lebih sehat dibandingkan *Camellia sinensis* dan diperoleh juga informasi tentang hal-hal yang perlu diperhatikan saat membuat teh herbal. Penulis juga menggunakan metode kuesioner untuk memperoleh informasi tentang target khalayak. Terdapat kekhawatiran karena teh herbal dapat menimbulkan efek samping jika dikonsumsi terlalu sering, namun data kuesioner menyatakan bahwa responden justru terhitung jarang mengonsumsi teh herbal, dan beberapa diantaranya juga belum banyak mengenal berbagai jenis teh herbal. Oleh karena itu, pengenalan bahan-bahan teh herbal sebagai minuman keseharian yang sehat dijadikan tujuan utama pembuatan media. Selain untuk membahagikan informasi, media yang dibuat juga bertujuan untuk memotivasi penggunaannya untuk mencoba meminum teh herbal.

Penulis menetapkan aplikasi *mobile* sebagai media untuk menyelesaikan masalah tersebut. Pemilihan media interaktif *mobile app* bertujuan untuk meningkatkan fokus pengguna dengan melibatkan mereka dalam aksi timbal balik antara pengguna dan aplikasi, serta memberikan kesan menyenangkan ketika melakukan kegiatan tersebut. Penulis merancang aplikasi dalam bidang *UI/UX design*. Perancangan *UI/UX design* dilakukan dengan pendekatan *human-centered design*, yang berarti seluruh komponen aplikasi dibuat dengan kebutuhan target *user* sebagai pertimbangannya.

Perancangan dilakukan mengikuti tahapan metode perancangan yang dikemukakan Hasso Plattner, yaitu *empathise, define, ideate, prototype, dan test*. Penulis memulai perancangan dengan menetapkan kata kunci sebagai konsep aplikasi. Kata kunci tersebut meliputi *comfort, effort, serta transformative*. Konsep tersebut dikembangkan kembali menjadi sebuah *big idea* yang berbunyi '*Healthy tea is the new trend*'. Arti dari kalimat tersebut adalah aplikasi ingin mengenalkan teh herbal tidak hanya sesuatu yang diminum untuk khasiatnya bagi kesehatan, tetapi sebagai kreasi yang menarik layaknya teh kekinian. Fitur-fitur dan tata letak tiap halaman kemudian diatur untuk memenuhi konsep tersebut. Fitur utama aplikasi terdapat pada fungsi ensiklopedia, membuat resep teh, dan *browsing* resep yang dibuat oleh pengguna lain. Untuk membantu kinerja fitur utama, dibuat juga fitur sekunder seperti jadwal dan *bookmark*.

Dalam proses perancangan, penulis juga menerima masukan dari pengujian aplikasi dalam tahap *alpha testing*. *Alpha testing* berperan dalam mengidentifikasi keunggulan dan juga kesulitan yang dialami pengguna. Masukan dicatat dalam bentuk kuesioner Google Forms dan digunakan untuk merevisi aplikasi. Hasil revisi kemudian dicobakan kepada *user* dengan karakteristik target khalayak dalam proses *beta testing* untuk menerima kritik dan saran lebih lanjut. Dalam *beta testing*, didapati pendapat bahwa *user* dapat mengerti kegunaan aplikasi dengan mudah dan tampilannya terasa nyaman. Meskipun begitu, masih ada juga bagian yang dapat dikembangkan, terutama di bidang interaktivitas dan peletakan beberapa *icon*.

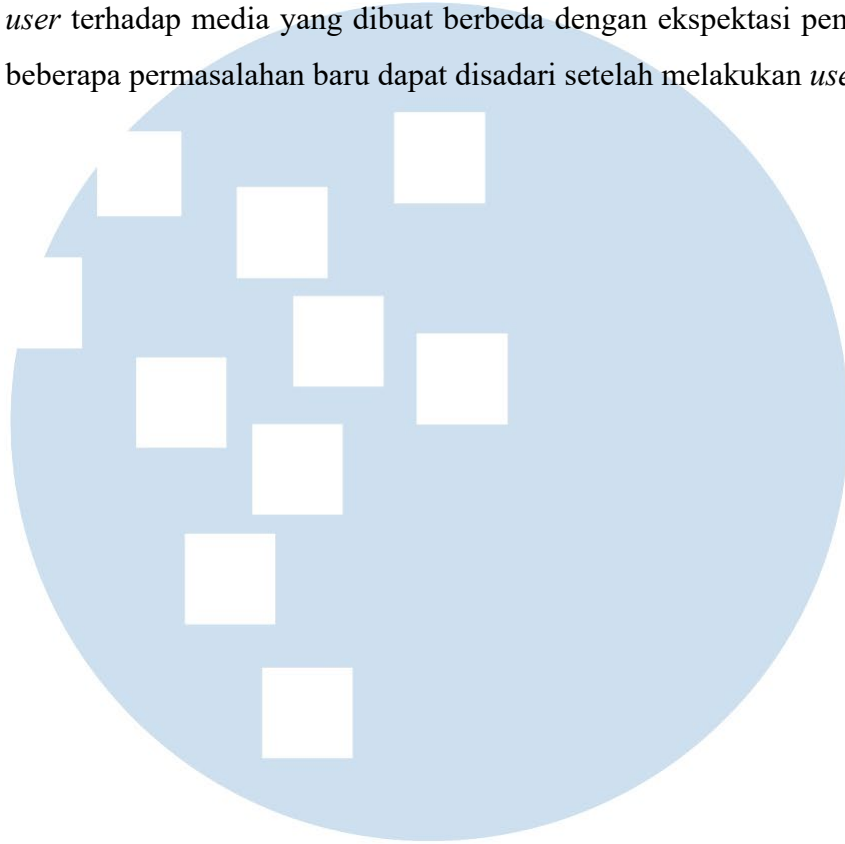
## 5.2 Saran

Melalui pembuatan karya tugas akhir, penulis mendapatkan banyak pengalaman yang berperan dalam perkembangan kemampuan penulis sebagai seorang desainer visual. Penulis mengalami secara langsung bagaimana proses pembuatan suatu karya desain dengan tahapan yang runtut dan melibatkan pihak-pihak lain sebagai sumber informasi serta masukan. Penulis belajar banyak tentang bagaimana menyeimbangkan antara waktu kerja dan waktu istirahat, berlatih membaca dan menulis laporan akademik, serta memperhatikan dan menerapkan opini orang lain dalam karya. Di samping manfaat yang diperoleh, penulis juga menyadari banyaknya kekurangan dan masalah yang terjadi selama pengerjaan karya ini.

Tugas akhir ini memberikan kesempatan untuk memperluas wawasan penulis, baik di dalam bidang desain maupun di luar bidang desain. Berikut merupakan saran yang penulis berikan kepada pembaca atau mahasiswa lain yang berencana untuk melakukan perancangan serupa dengan karya tugas akhir penulis:

- 1) Menggali lebih dalam tentang topik yang digemari atau membaca informasi tentang hal-hal yang terjadi belakangan ini. Wawasan tersebut dapat bermanfaat untuk memilih topik yang hanya relevan dan juga menarik untuk ditelusuri.
- 2) Memilih topik sesuai dengan minat dan keahlian yang dimiliki. Jika ingin mencoba topik atau media yang belum terlalu dikuasai, perhitungkan terlebih dahulu dengan batas waktu pengerjaan yang dimiliki.
- 3) Ketika kebingungan atau mendapati jalan buntu saat mendesain, pendapat orang lain dapat membantu memberikan perspektif baru. Bertanya kepada orang lain merupakan salah satu cara memperoleh ide serta merelaksasikan pikiran di tengah waktu bekerja.
- 4) Ketidaktepatan atau kesalahan kecil akan selalu ada. Oleh karena itu, penulis menyarankan untuk membagi antara masalah *urgent* yang harus segera diperbaiki dan yang masih dapat ditolerir, mengingat waktu pengerjaan yang terbatas dan tugas akhir dikerjakan secara pribadi.

- 5) Memanfaatkan kesempatan *user testing* dengan baik. Terkadang reaksi *user* terhadap media yang dibuat berbeda dengan ekspektasi pembuat dan beberapa permasalahan baru dapat disadari setelah melakukan *user testing*.



UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA