

BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Minat memelihara hewan peliharaan, khususnya eksotis terus meningkat setiap tahunnya. Pada masa pandemi Covid-19, penjualan hewan eksotis adalah salah satu mata pencaharian yang tidak menurun pendapatannya. Sayangnya, media informasi mengenai hewan eksotis di Indonesia masih sangat minim. Tidak sedikit toko buku yang tidak menjual buku mengenai hewan eksotis. Adapun toko buku yang menjual buku hewan eksotis, buku-buku tersebut cenderung merupakan buku impor yang berbahasa Inggris. Padahal, tidak semua orang Indonesia fasih berbahasa Inggris. Meskipun sudah banyak media penelusuran seperti Google dan Youtube, informasi yang tersedia belum tentu *valid* sedangkan hewan eksotis adalah hewan yang memerlukan replikasi habitat akurat dan memiliki kebutuhan khusus.

Jika kebutuhan seekor hewan eksotis tidak terpenuhi, maka besar kemungkinan hewan tersebut dapat kehilangan nyawanya. Mengingat harga hewan eksotis yang cenderung mahal, tentunya akan mengakibatkan kerugian biaya bagi pemilik jika hewan tersebut mati. Selain itu, mengingat beberapa kategori hewan eksotis tergolong berbahaya seperti kalajengking dan ular, maka pemilik hewan tersebut bisa berada dalam bahaya jika tidak mengetahui cara merawat hewan eksotis miliknya dengan baik.

Metode pengumpulan data fenomena ini penulis lakukan melalui wawancara dengan lima orang ahli, *focused group discussion* dengan dua belas orang yang memenuhi kriteria target audiens, studi referensi dan literatur, serta penyebaran kuesioner sebanyak dua kali. Penulis menemukan bahwa adanya masalah pada informasi yang didapatkan oleh pembeli atau pemilik hewan eksotis baik melalui *breeder* maupun melalui media penelusuran umum. Sebagian besar narasumber *focused group discussion* dan kuesioner mengeluhkan adanya misinformasi atau kesulitan menemukan informasi yang tepat di antara banyaknya

perbedaan informasi yang ada. Sebagai contoh, banyak media penelusuran Indonesia yang menyatakan bahwa sugar glider hanya perlu diberikan Bubur Sun sebagai makanan sehari-hari. Padahal, kandungan gizi di dalam Bubur Sun tidak memenuhi keperluan gizi sugar glider dan juga berpotensi mengakibatkan penyakit karang gigi yang bersifat fatal pada sugar glider. Melihat fenomena tersebut, penulis bermaksud untuk merancang sebuah media informasi dalam bentuk aplikasi yang bisa menyediakan informasi yang lengkap dan terpercaya mengenai hewan eksotis kepada masyarakat Jabodetabek.

Metode perancangan yang penulis gunakan adalah metode *Human Centered Design* (HCD) oleh IDEO (2015) dan metode pengembangan aplikasi Tim Invonto (2021). Metode perancangan HCD meliputi tahap *inspiration*, *ideation*, dan juga *implementation* sedangkan tahapan metode pengembangan aplikasi Tim Invonto terdiri dari tahap strategi, analisa, perencanaan, desain UI/UX, pengembangan aplikasi, dan implementasi.

Penulis menggunakan tiga kata kunci yaitu *valid*, *trustworthy*, dan *complete* untuk mendasari *big idea* yang penulis tentukan, yaitu “*Learn everything right pre-post adoption with us*”. Konsep dari perancangan aplikasi adalah sebuah wadah informasi yang lengkap dan terpercaya. Perancangan aplikasi dimulai dari penentuan konsep, perancangan *user flow*, merancang aset-aset untuk aplikasi, merancang *low* dan *high-fidelity wireframe* aplikasi, diikuti dengan perancangan *prototype* final aplikasi menggunakan situs Figma.com.

Setelah merancang *prototype*, penulis melakukan ijo coba melalui metode *alpha test* kepada sesama desainer dan *beta test* kepada target *user* yang sesuai. Melalui hasil kedua *test* tersebut, penulis mendapatkan saran yang digunakan untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas *UI/UX* aplikasi. Ilustrasi dinilai menarik dan *user interface* aplikasi dinilai mudah dan sederhana untuk dimengerti sehingga meningkatkan motivasi membaca pengguna. Meskipun begitu, penulis juga mendapatkan saran untuk memperbaiki beberapa posisi hierarki beberapa halaman, memperbanyak gambar, dan memperbaiki beberapa *error*.

5.2 Saran

Selama proses perancangan Tugas Akhir, penulis mendapatkan banyak pengalaman yang membantu perkembangan diri penulis dari berbagai aspek. Pelajaran utama yang paling penting bagi penulis adalah cara mengatur serta memanfaatkan waktu yang ada dengan baik. Penulis juga sadar bahwa tanpa kehadiran teman-teman yang membantu memberikan semangat, penulis tidak akan bisa menyelesaikan Tugas Akhir dengan baik. Selama pengerjaan Tugas Akhir, penulis mendapatkan banyak dukungan dari teman, keluarga, dan juga dosen pembimbing yang menyadarkan penulis pentingnya dikelilingi oleh orang lain dan tidak berusaha untuk menanggung seluruh beban seorang diri.

Berikut adalah hal-hal yang penulis sarankan berdasarkan pengalaman penulis selama mengerjakan laporan ini bagi mahasiswa atau peneliti lain yang ingin mengambil topik penelitian sejenis:

1. Menentukan batasan hewan eksotis yang jelas berdasarkan kategori agar fokus edukasi lebih mudah untuk dikerucutkan, penulis menyarankan agar memulai dari hewan-hewan eksotis yang paling banyak digemari oleh masyarakat terlebih dahulu lantaran memiliki urgensi yang lebih besar dibandingkan dengan hewan lainnya.
2. Mencoba bereksperimen menggunakan media interaktif lainnya seperti gim atau *interactive storytelling* agar edukasi lebih bersifat *engaging* dan berkesan terhadap audiens.
3. Manajemen waktu adalah aspek yang sangat penting, maka dari itu penting untuk memiliki *timeline* perancangan yang efisien.
4. Saat melakukan penyebaran kuesioner, penting untuk benar-benar menyortir target audiens yang sesuai dengan target perancangan untuk mencegah adanya pengaruh jawaban yang tidak relevan pada hasil akhir dari kesimpulan kuesioner.
5. Saat mencari narasumber, disarankan untuk mencari narasumber yang memang merupakan ahli pada bidangnya dan bukan merupakan distributor semata. Hal tersebut dikarenakan kebanyakan distributor lebih fokus pada penjualan dan bukan kesejahteraan dari hewan eksotisnya.

6. Saat merancang media informasi selanjutnya, penulis menyarankan untuk memberikan edukasi saja tanpa melibatkan *e-commerce* lantaran potensi *user* menjadi terlalu fokus pada bagian *e-commerce* dan mengabaikan fokus utama aplikasi, yaitu edukasi.
7. Pada perancangan selanjutnya, aplikasikan juga konsep visual pada *button* dan *elemen* lain aplikasi sesuai konsep untuk menambah kesan keseragaman dan *unity* pada keseluruhan aplikasi
8. Berikan opsi pada *user* untuk menentukan tingkan *expertise* melalui survey singkat pada awal aplikasi
9. Berikan opsi pada *user* untuk memilih lebih dari tiga opsi topik atau kategori hewan yang disukai
10. Berikan opsi pada user untuk memilih role sebagai penjual atau pembeli pada bagian awal aplikasi lantaran fitur dan tampilan halaman yang disediakan untuk keduanya sangat berbeda.

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA