

## BAB V

### PENUTUP

#### 5.1 Simpulan

Olahraga lari saat ini sedang kembali marak di masyarakat, hal ini ditandai juga dengan mulai banyaknya event lari yang diadakan baik di Jakarta maupun di kota-kota lain. Tingginya minat lari didukung juga dengan data bahwa olahraga lari menjadi olahraga yang paling tinggi diminati oleh masyarakat Indonesia. Salah satu hal yang sangat dibutuhkan oleh pelari adalah lintasan untuk lari, dengan lintasan yang nyaman dan aman akan mendukung pelari untuk berolahraga. Namun, saat ini masih banyak orang yang menggunakan lintasan yang justru membahayakan diri mereka. Padahal di sisi lain, di Jakarta terdapat lintasan lari yang lebih layak untuk digunakan, tetapi kurangnya media informasi yang mampu memberikan informasi mengenai lintasan lari. Berdasarkan pada data kualitatif, didapati data bahwa permasalahan yang dirasakan oleh pelari yaitu seringkali pelari kecewa dengan media informasi yang sudah ada, karena belum mampu memberikan informasi yang jelas mengenai lintasan lari yang ada; pelari juga merasa kecewa dengan media informasi yang ada karena informasi yang diberikan tidak sesuai dengan fakta yang ada.

Berdasarkan permasalahan yang ada, didapati solusi yang paling sesuai yaitu pembuatan aplikasi yang mampu memberikan rekomendasi lintasan lari yang sesuai dengan preferensi pelari. Pemilihan solusi berupa aplikasi karena saat ini tingkat penggunaan gawai sangat tinggi, terlebih lagi semua hal sudah bergerak secara digital. Dalam proses perancangannya, fitur yang terdapat dalam aplikasi didasarkan pada kebutuhan pelari yang didapat dari *pain points* yang dirasakan oleh pelari. Dalam perancangan ini didapati *big idea* yaitu *move on your precious path*, dengan *keyword* yang didapat dari proses *brainstorming* yaitu *secure*, *momentum*, dan *energetic*. Dengan adanya *big idea* ini, membantuk proses perancangan media utama yaitu aplikasi dan juga media lainnya untuk membantu proses promosi dari aplikasi.

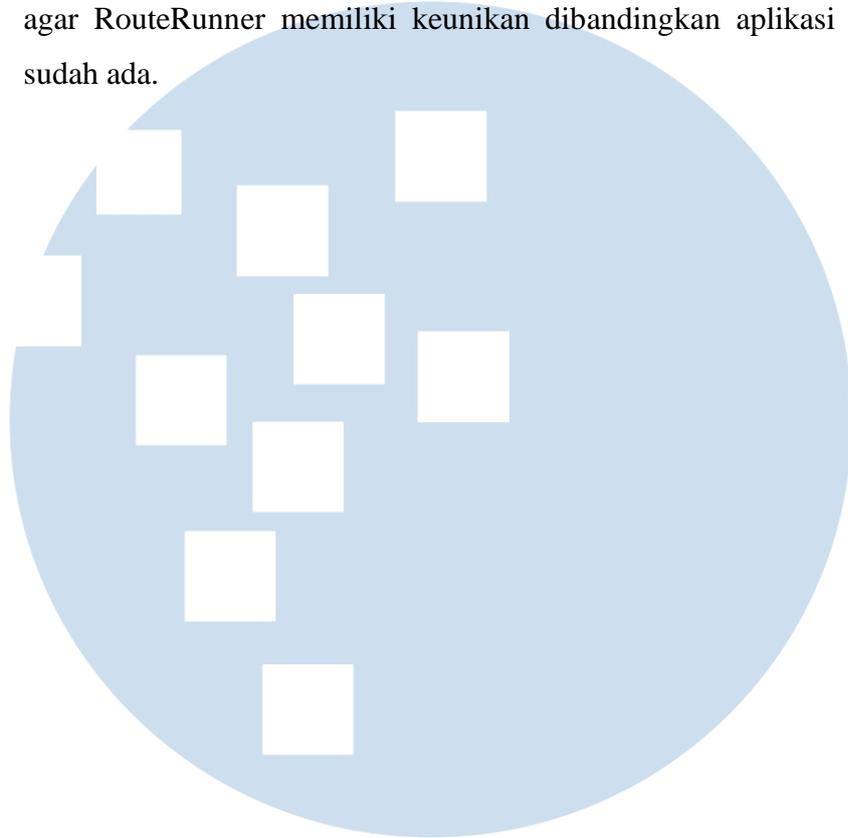
Dengan demikian, perancangan media informasi berupa aplikasi *mobile* sebagai bentuk solusi terhadap masalah yang dirasakan oleh pelari, baik dalam hal masalah desain maupun masalah dalam diri pelari. Segala permasalahan yang dirasakan oleh pelari, sedapat mungkin dijawab melalui fitur-fitur yang dihadirkan dalam aplikasi.

## 5.2 Saran

Setelah menyelesaikan penulisan Tugas Akhir, penulis memiliki beberapa saran untuk pembaca yang sedang menjalankan atau ingin merancang dengan topik yang mirip. Berikut adalah beberapa saran:

1. Memilih topik perancangan yang cukup dekat diri penulis, agar disaat menjalankan setiap prosesnya, penulis tidak merasa jenuh atau putus asa dengan yang dikerjakan.
2. Dalam proses pencarian data, harus dilakukan dengan luas dan mengerucut, agar informasi yang didapat bisa tepat pada sasaran.
3. Dalam perancangan UI/UX jangan ragu untuk meminta pendapat dosen ataupun kerabat, agar desain yang dihasilkan dapat sesuai dengan target.
4. Memiliki keterbukaan terhadap kritik dan saran yang diberikan, karena setiap kritik dan saran dapat berdampak baik juga untuk perancangan. Dalam perancangan beberapa kali dibutuhkan masukan dari pihak luar, dengan tujuan agar hasil akhir bukan berdasarkan keinginan pribadi.
5. Jika ingin melanjutkan proses perancangan aplikasi RouteRunner harus dilakukan Alpha dan Beta test, dikarenakan pada proses perancangan ini baru sampai tahap *prototype* dan *user test* oleh beberapa *user* saja.
6. Selama perancangan harus memiliki *timeline* yang jelas sehingga setiap prosesnya bisa berjalan dengan baik dan selesai dengan waktu yang sudah diberikan.
7. Konsisten dalam penggunaan logo RouteRunner, baik pada media utama maupun pada media sekunder.
8. Penggunaan grid dalam perancangan media sekunder harus lebih diperhatikan.

9. Fitur utama dari aplikasi harus lebih menonjol dibandingkan fitur lainnya, agar RouteRunner memiliki keunikan dibandingkan aplikasi lari yang sudah ada.



UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA