

BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Setelah melaksanakan proses perancangan pada setiap bab yang sebelumnya dilalui, maka kesimpulan yang didapatkan sudah dapat menjawab rumusan masalah. Permasalahan dimulai dengan bagaimana cahaya *blue light* mempengaruhi kesehatan mata anak. Kemudian dengan adanya wawancara dengan ahli dan narasumber, penulis mendapatkan konfirmasi serta arahan informasi yang dapat dimasukkan kedalam perancangan. Setelah adanya konfirmasi tersebut, dilakukan proses desain dari ide sampai menghasilkan karya. Proses pembuatan karya tersebut melewati banyak pertimbangan dan pemikiran sampai mendapatkan jawaban yang memuaskan.

5.2 Saran

Tugas akhir merupakan tantangan proses perancangan terberat jika dibandingkan dengan proyek desain sebelumnya. Namun, dengan berjalannya proses perancangan, penulis mendapatkan pengalaman dan pengetahuan mengenai topik, pelaksanaan proses desain yang benar, saling bekerja dengan sesama peserta saat dalam masalah, dan mengetahui batasan kemampuan yang dapat dilakukan penulis. Selain itu, penulis mendapatkan ilmu mengenai proses perancangan *mobile website* yang baik, efisien, dan membuka pengetahuan desain baru dalam merancang asset sesuai dengan data yang terkumpul. Terdapat beberapa saran yang penulis sampaikan kepada peneliti ataupun mahasiswa yang melakukan tugas akhir, yaitu:

- 1) Berusaha untuk mengambil topik yang diminati. Dengan mengangkat topik yang diminati, muncul rasa ingin tahu yang tinggi, dan hasil karya yang dibuat akan lebih baik.
- 2) Kemudian, penulis menyarankan untuk mengambil topik yang pernah dirasakan secara langsung. Hal ini dikarenakan saat mengambil topik

yang berhubungan dengan pengalaman pribadi, maka arahan pencarian data dan perancangan akan lebih matang.

- 3) Kemudian pada saat melakukan perancangan, jangan sampai keluar dari konsep yang sebelumnya sudah ditentukan. Hal ini dikarenakan saat melakukan perancangan, terkadang akan lupa waktu dan semakin dalam menelusuri desain, maka akan keluar dari konsep awal yang sudah ditentukan
- 4) Saat merancang, diharapkan untuk semua konten yang ada didalamnya dapat mudah dimengerti an memiliki aksesibilitas yang tinggi. Konten yang di tampilkan tidak disarankan untuk bersifat ambigu, sehingga harus terpapar jelas dan mudah dibaca
- 5) Dalam merancang UI/UX, dibutuhkan referensi yang jelas agar dapat menjadi acuan yang baik dan efektif dalam merancang elemen elemen UI/UX. Dengan acuan yang baik, hasil yang diberikan dapat menjadi lebih maksimal.

