

## BAB V

### PENUTUP

#### 5.1 Simpulan

Kesimpulan yang dapat penulis berikan berdasarkan rumusan masalah, data lapangan, dan konsepsi adalah perancangan *website* cukup berguna bagi pengguna yang kesulitan dalam mengidentifikasi jenis-jenis Kain Ulos yang sering dipakai saat upacara adat dan sehari-hari melalui kuis interaktif pada fitur *website*, selain itu konten pada *website* merangsang pengguna baik target audiens maupun diluar target audiens untuk mencari tahu lebih dalam mengenai Kain Ulos. Namun, seiring berjalannya zaman, banyak remaja-remaja khususnya yang beretnis Batak tidak memahami fungsi dan makna dari setiap Kain Ulos yang dipakainya pada upacara adat dikarenakan *website* yang tidak memadai dalam memberi informasi tersebut.

Maka dari itu, dibuat media informasi dengan bentuk *website* karena tampilan visual yang lebih luas sehingga dapat menawarkan resolusi gambar yang lebih tinggi dan ruang yang cukup untuk teks deskriptif. Selain itu, akses yang lebih mudah untuk digunakan ketika membuka sebuah *website* khususnya interaktif karena ada beberapa *hover button* dimana hal tersebut hanya bisa dilakukan melalui navigasi kursor saja. Solusi berupa *website* yang responsif sangat memenuhi kebutuhan pengguna khususnya pada dewasa muda atau remaja tahap akhir dengan menyediakan platform secara visual dan interaktif. Dengan demikian, Solusi ini diharapkan dapat efektif dalam memberikan informasi dan mempromosikan Kain Ulos kepada target audiens.

Berdasarkan wawancara pakar dan para target audiens juga mendukung bahwa informasi mengenai Kain Ulos yang dapat mengidentifikasi mengenai tata cara menggunakan berdasarkan motif, makna, dan filosofi untuk upacara adat sangatlah minim sehingga menjadi dorongan bagi penulis untuk membuat perancangan tersebut. Selain memberi dorongan, penelitian tersebut juga

mendukung penulis dalam pembuatan konten atau isi dari *website* dan media sekunder dari perancangan tugas akhir ini.

Dengan demikian, perancangan dari *website* Bogas Ulos dibuat atas dasar urgensi dari beberapa komunitas yang memerlukan identifikasi Kain Ulos dalam penggunaan sehari-hari atau dalam upacara adat sehingga *website* tidak hanya memberikan informasi yang umum namun juga memberikan pengalaman interaktifitas pengguna dalam menggali informasi mengenai Kain Ulos yang sesuai untuk dipakai pada Upacara Adat.

## 5.2 Saran

Pada perancangan *website* Bogas Ulos, masih banyak yang perlu dikembangkan seperti mengoptimalkan *website* dengan membeli *domain*, dipelihara, dan diberi *hosting* agar pengguna dapat dengan mudah mengakses *website* tersebut. Beberapa pengembangan yang dapat dilakukan oleh penulis bersifat teknis, seperti membuat database menggunakan SQL untuk menyimpan dan mengelola struktur data yang kompleks pada *website* dengan aman. Selain itu juga dibutuhkan *framework front-end* seperti *bootstrap* untuk menciptakan desain yang responsif. Beberapa saran diatas berguna untuk meningkatkan kinerja *website* agar dapat menyajikan pengalaman yang baik untuk pengguna.

Beberapa hal yang dapat dikembangkan dari perancangan *website* Bogas Ulos adalah bentuk kerja sama yang seharusnya dilakukan oleh penulis dengan usaha-usaha skala kecil yang memproduksi Kain Ulos. Pengembangan ini dapat dilanjutkan oleh penulis dengan memberikan wadah bagi penenun untuk mengenalkan karya Ulosnya atau untuk mempromosikan usaha Kain Ulosnya. Dengan ini, Bogas Ulos tidak hanya menjadi sumber media informasi bagi remaja namun juga membantu *micro businesses*. Selain bermitra dengan pihak external, penulis juga perlu membangun kolaborasi lintas jurusan untuk membantu dalam pemrograman pada *website* dan untuk ranah yang lebih teknis sehingga penulis dapat fokus dalam membuat aset-aset visual dan analisa pengguna saja.

Dengan ini, laporan dapat menjadi referensi untuk membantu siapapun yang sedang membahas topik Kain Ulos. Selain itu juga bisa dijadikan referensi bagi siapapun yang sedang mengambil topik perancangan *website* untuk pelestarian budaya di Indonesia. Tentunya dengan urgensi yang kuat dan masalah lapangan yang kuat. Penulis menyadari bahwa beberapa penelitian dari perancangan masih bisa dikembangkan secara lebih detail seperti wawancara penenun, melakukan riset langsung ke Sumatra Utara. Namun, hal ini dapat dijadikan saran bagi siapapun yang ingin mengambil topik serupa.



UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA