

BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Pengetahuan masyarakat Indonesia terhadap komputer masih tergolong rendah yang mengakibatkan masyarakat Indonesia kesulitan menghadapi industri saat ini. sehingga berakibat pada hilangnya potensi pada era industri ini. Dampak sosial yang ada jika tidak mengerti dalam komputer adalah sulitnya menggunakan pendidikan berbasis digital, toko digital, hingga menghambat pekerjaan.

Oleh karena itu, penulis membuat sebuah solusi untuk masalah yang telah terjadi tadi, maka dari itu penulis merancang sebuah media informasi berupa *website* tentang komponen komputer untuk usia 18-30 tahun.

Sebelum membuat perancangan, penulis mengumpulkan data dengan cara menyebarkan kuesioner kepada target audiens yang berada di Jabodetabek, juga mewawancarai beberapa ahli dalam merakit komputer dan melakukan beberapa studi eksisting. Berikutnya penulis menentukan metode perancangan, metode perancangan yang penulis pilih adalah metode *design thinking* yang berisi 5 tahapan, tahapan *empathize, define, ideate, prototyping, dan test*.

Pada tahapan *define*, penulis mendapatkan *big idea* yaitu “*You Own It, You Know It*”. Berikutnya penulis menentukan konsep perancangan *website* menggunakan *ton of voice fun, retro, dan simplicity*. Setelah itu penulis melakukan *alpha test* dan mendapatkan *feedback* yang bagus dan juga kritik yang dapat di perbaiki untuk membuat *website* lebih baik lagi. Kemudian hasil dari *alpha test* diimplementasikan pada *beta test* dan juga di uji Kembali untuk mendapatkan *feedback* yang bagus.

Dengan adanya perancangan ini, penulis berharap semoga informasi yang diberikan dari *website* ini dapat mengedukasi masyarakat.

5.2 Saran

Penulis menyarankan untuk mencatat *timeline* saat mengerjakan tugas akhir agar memungkinkan pemantauan terhadap kemajuan dan estimasi waktu yang diperlukan. Penulis juga menyarankan untuk memilih topik yang dianggap mudah oleh pembaca, sehingga proses penelitian dan penulisan menjadi lebih lancar. Selain itu, memiliki opsi narasumber cadangan juga penting untuk menghindari keterlambatan yang disebabkan oleh kesulitan dalam menghubungi narasumber utama. Dengan demikian, waktu pengerjaan dapat dimanfaatkan secara efisien.

Adapun saran yang didapatkan pada perancangan *website* informasi ini adalah sebagai berikut.

1. Pada saat pembuatan pertanyaan kuesioner, pertanyaan harus berhubungan dengan ketepatan saat bertanya agar tidak terjadi *misinterpretation* data.
2. Seharusnya menambahkan informasi berupa *step by step* pada karya tidak hanya mengenalkan komponen-komponen komputer saja.
3. Penggunaan asset fotografi terlalu minim, sehingga tidak membantu pemahaman seorang pemula yang ingin belajar mengenai rakit komputer.
4. Jumlah halaman untuk sebuah *website* terlalu sedikit, sehingga untuk halaman yang sedikit disarankan untuk memilih *microsite*.
5. Dengan penggunaan ilustrasi penggambarannya berpotensi tidak tepat dan user akan kurang mengenali benda aslinya.

Saran-saran yang penulis terima akan diterapkan pada perancangan berikutnya.