

BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Di Indonesia, tidak sedikit balita yang meninggal akibat jalur pernapasan yang tersumbat. Hal ini sebagian besar disebabkan oleh tersedak karena makanan dan benda asing. Umumnya, orang tua merupakan orang terdekat bagi anaknya sehingga membutuhkan pengetahuan yang cukup dalam menjaga anaknya.

Penulis melakukan riset dan mengumpulkan data melalui metode kualitatif dan kuantitatif. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah wawancara, kuesioner, studi eksisting, dan studi referensi. Setelah melakukan riset terhadap permasalahan, ditemukan bahwa terdapat orang tua yang kurang *aware* terhadap anaknya ketika sedang makan atau bermain. Selain itu, tidak sedikit pula orang tua yang melakukan penanganan yang salah saat anaknya tersedak. Hal ini dapat berbahaya bagi anak balita yang organ tubuhnya belum terbentuk sempurna. Apabila melakukan penanganan yang salah, dapat menimbulkan masalah baru, komplikasi hingga kematian. Dengan demikian, orang tua perlu pembelajaran untuk melakukan penanganan yang tepat. Namun, tentu saja lebih baik mencegah daripada mengobati.

Setelah melakukan riset mengenai media, ditemukan bahwa media informasi yang ada memiliki informasi yang saling terpisah dan sebagian besar bersifat satu arah dan statis. Untuk mencari informasi, *user* harus membuka beberapa media untuk mendapatkan informasi yang lengkap. Aplikasi *mobile* dapat menjadi media yang efektif karena bersifat dua arah, serta dapat diakses kapanpun dan dimanapun. Oleh sebab itu, penulis memberikan solusi desain berupa perancangan UI/UX aplikasi mengenai tersedak pada anak bagi orang tua. Aplikasi ini bertujuan untuk membantu orang tua dalam melakukan pencegahan dan penanganan anak saat mereka tersedak.

Metode perancangan yang digunakan adalah model ADDIE yang dikembangkan oleh Reiser dan Mollenda dalam buku “*Educational Technology: A Definition with Commentary*” yang ditulis oleh Alan Januszewski dan Michael Molenda. Model ini memiliki 5 fase, yaitu *analysis* (analisis), *design* (desain), *development* (pengembangan), *implementation* (implementasi), dan *evaluation* (evaluasi) (Wahyuni, 2017). Merujuk pada metode tersebut, penulis mendapatkan kata kunci, yaitu waspada, sadari, dan jangan terlambat. Kata kunci tersebut kemudian dikembangkan menjadi *big idea*, yaitu *reduce anxiety with assistant care*. Lalu, dibuatlah tema dari aplikasi ini, yaitu *friendly* dan sigap (tegas). Konsep perancangan aplikasi ini dihasilkan dari kata kunci dan *big idea*. Konsep yang ditentukan adalah aplikasi yang menginformasikan mengenai tersedak dan berperan sebagai asisten yang siap menemani orang tua dan menjaga anaknya dari tersedak. Setelah menentukan konsep, selanjutnya dilakukan penyusunan *information architecture*, konten, dan elemen visual untuk media pembelajaran menggunakan platform Figma.

Selanjutnya, dilakukan uji coba aplikasi pertama, yaitu *alpha test* yang dilakukan saat Prototype Day. Hasilnya, didapatkan *feedback* dari *user* dan sesama desainer. Setelah melakukan perbaikan, selanjutnya dilakukan uji coba kedua dengan target perancangan. Dari uji coba tersebut, didapatkan hasil dan penilaian yang baik mengenai aplikasi, serta dapat dipublikasi sebagai media pembelajaran orang tua mengenai tersedak. Selain itu, juga didapatkan *feedback* mengenai beberapa tampilan UI pada bagian logo dan tombol.

Perancangan ini belum sempurna dan masih memiliki banyak kekurangan, seperti perancangan logo yang kurang sesuai dengan nilai yang ingin disampaikan. Pada *flow* darurat, terkesan lebih rumit dan sulit digunakan *user* dalam keadaan darurat. Pada beberapa bagian terdapat tulisan yang masih terlalu kecil untuk dibaca oleh target *user*. Selain itu, penulis kurang mempertimbangkan adanya *error messages* pada aplikasi dan terdapat konsistensi yang kurang pada pembuatan ikon.

5.2 Saran

Proses yang dilakukan dalam perancangan dari awal hingga akhir merupakan sebuah pengalaman baru untuk mengembangkan diri, baik *soft skill* maupun *hard skill*. Perancangan tugas akhir ini telah mengajarkan tentang efisiensi dan manajemen waktu yang baik. Selain itu, perancangan ini juga telah mengajarkan bagaimana cara memanfaatkan waktu sebaik mungkin agar pekerjaan tidak tertunda dan menumpuk. Oleh karena itu, terdapat beberapa saran yang ingin disampaikan kepada pembaca apabila ingin mengambil topik atau perancangan yang serupa:

1. Memilih topik dan jenis perancangan yang sesuai dengan minat dan bakat sebagai motivasi dalam pengerjaan dan untuk menghindari berhentinya proses perancangan di tengah perjalanan.
2. Saat melakukan riset, sebaiknya mencari dari banyak sumber yang sesuai dengan lingkup penelitian agar mendapatkan penilaian yang menyeluruh dari berbagai pandangan.
3. Mencoba untuk keluar dari zona nyaman, mencoba berbagai pengalaman baru, dan meningkatkan kepercayaan diri untuk membantu proses pengembangan diri.
4. Tidak ragu untuk meminta pendapat dan menerima masukan dari orang lain yang dapat membantu proses perancangan karya.
5. Melakukan riset yang lebih mendalam mengenai pembuatan logo agar dapat menjadi identitas visual yang mudah dikenali dan dipahami.
6. Menerapkan konsistensi pada aset visual, seperti ketebalan dan ukuran ikon yang konsisten.
7. Memperdalam *user test* untuk menyesuaikan perancangan dengan target *user* sehingga visual lebih nyaman dilihat dan konten lebih mudah dibaca.
8. Melakukan riset yang lebih mendalam mengenai perancangan aplikasi dengan mempertimbangkan visualisasi dalam *error messages* sehingga perancangan dapat sesuai dengan kebutuhan.
9. Lebih mempertimbangkan kebutuhan *user* dalam menggunakan aplikasi sehingga *flow* yang dibuat dapat dipermudah sesuai dengan tingkat kebutuhan yang mendesak.