

## BAB V

### PENUTUP

#### 5.1 Simpulan

Beberapa kasus kecelakaan tercatat Korlantas Polri terjadi akibat pengendara usia remaja, sebesar 31,8 persen (Kompas, 2024). Kecelakaan tidak hanya terjadi secara fatal pada kendaraan motor, namun juga mobil yang memiliki fitur keselamatan yang mumpuni. Usia remaja merupakan usia pendewasaan yang mengakibatkan sulitnya pengambilan keputusan dan kontrol semosi. Oleh sebab itu, edukasi pemahaman etika berkendara perlu dilakukan agar pemahaman informasi etika berkendara sepadan dan pengendara dapat saling menjaga di jalan raya. Dengan didukung oleh data riset yang penulis temukan, terdapat masih banyak generasi muda yang belum memahami aturan lalu lintas dan berkendara. Berdasarkan hasil observasi dan pengumpulan data yang telah penulis lakukan, kurangnya pemahaman mengenai etika berkendara dirasakan oleh banyak orang dan mengkhawatirkan. Melalui observasi, penulis mendapatkan ketimpangan informasi bahkan dapat terjadi terhadap pengendara pemula yang berkendara setiap hari dan pengendara yang sudah lama tidak berkendara mobil.

Melihat pemahaman informasi yang tidak merata dan kurangnya media yang menampung informasi mengenai etika berkendara, penulis merancang UI/UX *website* persiapan berkendara mobil untuk pemula usia 17—24 tahun. Setelah melakukan perancangan dan analisis, hasil yang diberikan oleh pengguna adalah kepuasan dalam menggunakan produk rancangan, karena perancangan telah dapat mencapai tujuan untuk mendukung menginformasikan persiapan berkendara mobil untuk pemula.

#### 5.2 Saran

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, penulis menemukan berbagai ketimpangan informasi yang didapatkan oleh generasi muda mengenai berbagai macam topik, khususnya budaya berkendara. Oleh sebab itu sebaiknya penyebaran

informasi dilakukan secara merata melalui sosialisasi atau program tertentu, agar informasi penting seperti etika berkendara dan berlalu lintas dapat menyeluruh. Untuk calon peneliti lainnya, sebaiknya perhatikan data dan riset yang dilakukan, agar produk yang dirancang dapat sesuai dengan tujuan utama dan tepat guna dalam memberikan solusi untuk pengguna.

Selama melakukan perancangan tugas akhir, karya yang telah selesai belum sempurna dan masih memiliki kekurangan. Terdapat beberapa hal yang harus diperhatikan dan dikembangkan pada media utama perancangan, antara lain:

### **5.2.1 Visual**

Sebaiknya ukuran tombol diperbesar agar dapat diakses lebih mudah oleh pengguna. *Button* dengan ukuran minimal 40 *pixel* dapat membantu pengguna mengakses fitur lebih baik dan memberikan pesan *Call to Action* yang lebih signifikan. Kemudian, beberapa ilustrasi harus dikaji, terutama ilustrasi motor yang sebaiknya tidak digunakan karena tidak memiliki konteks yang sama dengan keseluruhan *website*.

### **5.2.2 Konten**

Konten pada karya sebaiknya memiliki hierarki *font* yang lebih baik dengan bahasa informasi yang seragam. Selain itu, logo brand mandatory harus ditambahkan pada media utama untuk memberikan kesan kredibilitas.

### **5.2.3 Interaktivitas**

Alur pada bagian kuis sebaiknya lebih diperhatikan, sehingga pengguna tidak bingung dalam menerima hasil, contohnya pesan timbal balik positif dan negatif pada TRAFEST. Selanjutnya untuk memudahkan pengguna memahami hasil, sebaiknya kuis diberikan hasil dalam bentuk angka agar pengguna merasakan *feeling of achievement*. Ketika selesai memainkan kuis, sebaiknya ada pengembangan pada bagian tombol akses cepat, agar pengguna juga dapat mengakses kuis lainnya atau mengulang kuis yang telah dimainkan. Hal ini baiknya dilakukan agar pengguna merasa lebih diundang dan tertarik untuk mengakses fitur lain pada *website*.