

BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Selama proses pelaksanaan perancangan tugas akhir penulis yang berjudul “Perancangan Aplikasi Buku Harian Tidur bagi Usia 17-25 Tahun”, penulis mendapatkan banyak pengalaman dan pengetahuan baru. Penulis merancang sebuah aplikasi menggunakan metode *design thinking* yang mencakup tahap *emphatize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *testing*. Masalah yang ditemukan oleh penulis melalui riset dan penelitian adalah pola dan kualitas tidur masyarakat, terutama yang berusia 17-25 tahun kurang baik. Masalah ini dapat mempengaruhi kesehatan baik bagi fisik maupun mental. Media yang menjadi alat untuk membantu masalah ini pun masih kurang mumpuni dikarenakan kurang adanya aspek unik dan menarik dari media tersebut, serta keterbatasan dalam penggunaannya dikarenakan sistem *subscription* yang mereka miliki.

Masalah ini juga didukung oleh data pendukung yang telah penulis kumpulkan melalui kuesioner, wawancara, *FGD*, dan studi eksisting, dan studi referensi. Oleh karena itu, penulis merancang aplikasi buku harian tidur sebagai media alternatif yang dapat membantu masyarakat dalam meningkatkan pola dan kualitas tidur mereka. Untuk menjamin kelangsungan dari aplikasi, penulis juga menggunakan metode gamifikasi dalam perancangan ini agar aplikasi memiliki fitur-fitur unik dan menarik, serta dapat dimainkan setiap harinya oleh pengguna. Setelah menentukan solusi tersebut, penulis mulai memantapkan ide-ide dan konsep yang ada.

Dimulai dari *mindmapping*, *big idea*, *brand value*, *tone of voice*, referensi, dan masih banyak lagi. Setelah menentukan dasar dari perancangan itu sendiri, penulis mulai merancang dengan acuan-acuan yang telah ditentukan. Penulis melalui tahapan-tahapan seperti penentuan warna, tipografi, ilustrasi, ikon, *grid* dan *layout*, serta *prototyping* itu sendiri. Pada tahapan akhir dari perancangan itu

sendiri, penulis melakukan *alpha* dan *beta test* untuk mengetahui pendapat, kritik, dan saran dari pengguna. Melalui *alpha* dan *beta test* tersebut, penulis mendapatkan banyak *feedback* yang membangun, positif, dan membantu perancangan itu sendiri.

Melalui perancangan ini, penulis mendapatkan pengalaman perancangan aplikasi yang dimulai dari nol yang melibatkan banyak langkah-langkah yang rumit. Penulis juga belajar lebih dalam lagi mengenai software yang digunakan untuk perancangan aplikasi itu sendiri, yaitu figma. Penulis belajar mengenai banyaknya animasi dan prototype yang dalam dilakukan. Penulis juga belajar untuk mengimplementasikan gamifikasi dengan variabel-variabel yang unik dan asing sebelumnya bagi penulis.

Pada saat perancangan aplikasi ini selesai, penulis belajar bahwa masih banyak yang dapat dipelajari baik dari dunia desain itu sendiri, ataupun pengguna dari aplikasi yang ada di masyarakat. Penulis dapat lebih berpikir kritis bukan hanya soal desain yang dirancang, namun solusi yang dibuat untuk pengguna itu sendiri.

5.2 Saran

Untuk saran yang dapat penulis berikan kepada pembaca dari laporan tugas akhir ini adalah pemilihan topik yang akan digunakan pada tugas akhir sebaiknya menarik bagi penulisnya itu sendiri agar pengerjaannya dapat terasa lebih ringan dan menyenangkan. Pencarian masalah dan solusi itu sendiri harus relevan dan terkait satu sama lain. Bagi yang melakukan perancangan aplikasi, tahap awal yang meliputi penentuan pengguna, penentuan solusi dan ide yang ada merupakan hal yang penting dan akan membantu perancangan aplikasi itu sendiri kedepannya. Untuk yang melakukan perancangan dengan topik yang tidak umum, penulis itu sendiri juga dapat mengkomunikasikan dan memberikan solusi dengan memberikan informasi yang mudah dicerna oleh pengguna beserta dengan keseluruhan perancangan yang sesuai dengan kebutuhan dari pengguna itu sendiri.

Sedangkan saran yang didapatkan pada proses perancangan aplikasi buku harian tidur ini adalah sebagai berikut.

- 1) Untuk penentuan SES dan faktor-faktor psikografis yang digunakan sebagai bahan acuan untuk kuesioner yang akan diselenggarakan kedepannya menggunakan data SES yang lebih valid dan beracuan dengan behaviour-behaviour setiap kategori SES yang ada. Penggunaan faktor-faktor untuk psikografis itu sendiri tidak terbatas hanya pada ketertarikan, melainkan segala bentuk kebaisaan, literasi, ataupun hal lainnya yang berkaitan dengan psikografis seseorang.
- 2) User Flow yang terdapat pada aplikasi cukup membingungkan dikarenakan pengelompokan dari Information Architecture yang seharusnya menggunakan user persona dan card sorting, bukan hanya menggunakan studi referensi dan eksisting.
- 3) User Flow pada bagian rekam mimpi tidak jelas flownya.
- 4) Media journey media sekunder seharusnya ditambahkan di aplikasi, seperti CTA kepada media sosial ataupun merchandise yang dapat dibeli.
- 5) Penggunaan navigation bar home dan back seharusnya tidak perlu ada. Penggunaan ikon yang masih kurang biasa/umum untuk dilihat seharusnya menggunakan teks agar dapat lebih dimengerti
- 6) Penggunaan ikon yang tidak umum atau masih asing seharusnya menggunakan teks agar dapat menjelaskan dengan lebih baik apa kegunaan ikon/tombol tersebut.
- 7) Bahasa yang digunakan tidak konsisten dikarenakan adanya bahasa indonesia dan inggris.

Saran-saran yang telah diberikan akan diterapkan kepada perancangan-perancangan berikutnya yang akan penulis lakukan.