

BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

LASIK atau *laser-assisted in situ keratomileusis* merupakan sebuah prosedur operasi untuk mengatasi kelainan refraksi mata. LASIK merupakan salah satu alternatif cepat untuk menghilangkan atau mengurangi kelainan refraksi mata. Tingkat keberhasilan LASIK sudah mencapai 99%, namun masih ada yang takut untuk melakukan LASIK, salah satu alasannya adalah karena mendapat informasi yang salah mengenai LASIK yaitu LASIK dapat menyebabkan kebutaan. Padahal, belum ada kasus LASIK yang menyebabkan kebutaan hingga saat ini. Hal tersebut tentunya dapat berpengaruh bagi penderita kelainan refraksi mata, terutama dengan tingkat keparahan sedang ke berat, yang awalnya ingin melakukan LASIK bisa berubah pikiran menjadi tidak ingin melakukan LASIK. Jika penderita kelainan refraksi mata dengan tingkat keparahan sedang ke berat tidak segera menangani kelainan refraksi mata mereka, terutama bagi penderita miopia (minus) dan astigmatisme (silinder), dapat menyebabkan sakit kepala, mata tegang, hingga ablasi retina yang dapat menyebabkan kebutaan. Selain itu, belum ditemukan *website* yang khusus membahas mengenai LASIK saja di Indonesia dan *webpage* LASIK yang sudah ada saat ini memiliki beberapa kekurangan seperti dominan teks dan kurang ilustrasi, yang dapat didukung dengan hasil kuesioner yaitu 65,4% menganggap *webpage* didominasi teks dan 82,5% menganggap *webpage* kurang berilustrasi. Oleh karena itu, penulis merancang sebuah *website* yang khusus membahas mengenai LASIK yang dilengkapi dengan ilustrasi dan tidak didominasi teks untuk membantu memberikan informasi yang kredibel mengenai LASIK.

Perancangan *website* ini menggunakan *Design Thinking* oleh Hasso-Plattner, yang terdiri dari lima tahapan, yaitu *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test*. Pada tahapan *empathize* dilakukan riset mengenai masalah dan target yang dilengkapi dengan penyebaran kuesioner, wawancara, dan studi eksisting. Dari

hasil riset pada tahapan *empathize*, dibentuk *user persona* dan *user journey* yang menggambarkan masalah dan target dengan lebih ringkas dan jelas. Setelah itu, penulis memasuki tahapan *ideate* untuk menentukan *big idea*, *tone of voice*, *moodboard*, warna, tipografi, *information architecture*, *user flow*, dan *layout* yang digunakan pada *website*. Setelah menentukan hal-hal tersebut, penulis memasuki tahapan *prototype* untuk mulai merancang ilustrasi, logo, *icon*, *button*, *low-fidelity*, dan *high-fidelity*. Perancangan dapat membantu meyakinkan seseorang untuk memutuskan melakukan LASIK dengan adanya *mandatory* yang dikenal memiliki fasilitas yang sangat baik dan berstandar internasional dan merupakan pionir dari LASIK di Indonesia. Selain itu, pada halaman testimoni dan *frequently asked questions* juga dapat membantu pengguna untuk lebih yakin dalam menentukan pilihannya untuk melakukan LASIK.

Pada tahapan *test*, penulis melakukan *alpha testing* dari *high-fidelity* untuk mengetahui kekurangan dan kelebihan perancangan. Dari hasil tersebut, penulis kembali melakukan perbaikan untuk kembali dilakukan percobaan yang langsung dilakukan dengan target pengguna atau *beta test*. Hasil *beta test* menunjukkan bahwa perancangan cukup baik dalam menyampaikan tujuannya dan sudah baik dalam *flow* navigasinya. Beberapa *feedback* yang didapatkan menjadi pertimbangan penulis untuk memperbaiki desain perancangan.

5.2 Saran

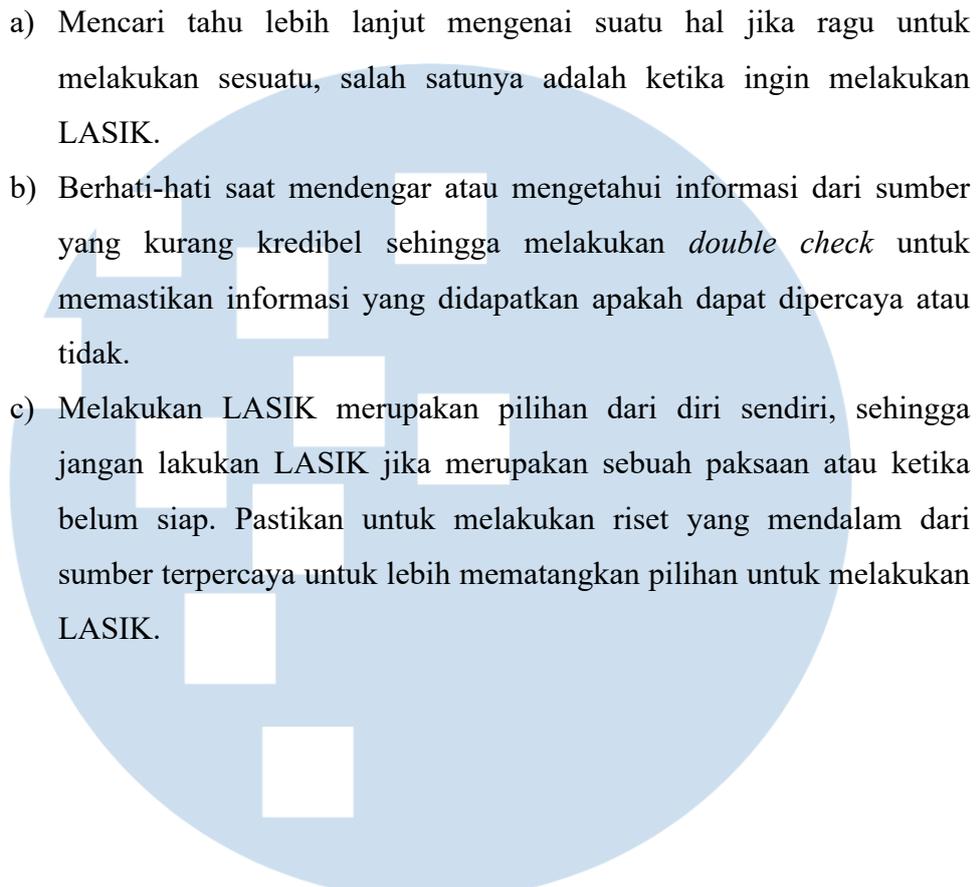
Proses perancangan ini membuat penulis memahami lebih banyak mengenai topik, yaitu LASIK, teori desain dan penerapannya, hingga *soft skill* seperti manajemen waktu. Selama pengerjaan, tentunya penulis tidak akan lepas dari kekurangan. Oleh karena itu, terdapat beberapa saran yang dapat penulis sampaikan, yaitu sebagai berikut:

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A

1) Mahasiswa

- a) Mahasiswa memilih topik yang diminati dan melakukan riset yang mendalam saat proses pencarian masalah dan penentuan target. Proses tersebut akan sangat berpengaruh pada proses dan hasil perancangan.
- b) Sebelum melakukan riset lebih lanjut seperti kuesioner dan wawancara, diperlukan wawasan dan pengetahuan yang luas mengenai topik sehingga hasil riset lebih mendalam, tepat, lengkap, serta memenuhi kebutuhan perancangan.
- c) Lebih memperhatikan aset yang digunakan dalam perancangan dengan kemampuan gawai yang digunakan sehingga meminimalisir terjadinya *error* dalam *user experience*.
- d) Memaksimalkan penggunaan waktu atau manajemen waktu yang baik sehingga pengerjaan tidak terburu-buru dan dapat memberikan hasil pengerjaan yang lebih maksimal.
- e) Warna yang digunakan pada *background* dengan tulisan sebaiknya menggunakan warna yang lebih kontras sehingga bagi beberapa pengguna tidak kesulitan dalam membaca tulisan dalam *mobile website*.
- f) Tipografi yang digunakan sebaiknya lebih diperhatikan kembali, terutama bagi pengguna yang menggunakan kacamata atau memiliki kelainan refraksi mata dengan tingkat keparahan sedang ke berat.
- g) *Mobile website* sebaiknya memiliki kesan atau fitur bagi pengguna untuk mengkonsultasikan terlebih dahulu kepada orang tua maupun orang yang dapat diandalkan sebelum memutuskan untuk melakukan LASIK karena usia pengguna yang beberapa masih bergantung kepada orang lain.
- h) Komposisi video TikTok lebih diperhatikan alurnya sehingga menjadi lebih baik untuk dilihat dan memasukkan warna biru ke dalam video sehingga senada dengan media lainnya.

2) Masyarakat

- 
- a) Mencari tahu lebih lanjut mengenai suatu hal jika ragu untuk melakukan sesuatu, salah satunya adalah ketika ingin melakukan LASIK.
 - b) Berhati-hati saat mendengar atau mengetahui informasi dari sumber yang kurang kredibel sehingga melakukan *double check* untuk memastikan informasi yang didapatkan apakah dapat dipercaya atau tidak.
 - c) Melakukan LASIK merupakan pilihan dari diri sendiri, sehingga jangan lakukan LASIK jika merupakan sebuah paksaan atau ketika belum siap. Pastikan untuk melakukan riset yang mendalam dari sumber terpercaya untuk lebih mematangkan pilihan untuk melakukan LASIK.

UMMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA