

BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Sakramen ekaristi adalah ritual mingguan Gereja Katolik yang mengekspresikan iman umat Katolik melalui perjamuan sebagai bentuk syukur. Dalam pelaksanaan liturgi ini, seorang Imam dibantu oleh Lektor, Pemazmur, Koor, dan Misdinar. Misdinar, yang bisa disebut Putra atau Putri Altar, berperan sebagai pelayan Misa dan harus memahami prosesi liturgi secara rinci. Tugas misdinar terfokus pada persiapan persembahan, doa syukur agung, Komuni, dan pembersihan bejana. Mereka membawa alat-alat liturgi seperti piala dan sibori ke altar serta mengambil persembahan umat seperti buah-buahan atau karangan bunga untuk diletakkan di altar.

Berdasarkan observasi, misdinar memiliki media buku untuk membantu mereka, namun tidak semua misdinar memiliki buku pegangan atau buku panduan, dan tidak semua misdinar akan membawa buku itu saat bertugas. Didukung dengan hasil wawancara dan kuesioner, calon misdinar dan misdinar membutuhkan media untuk mengingat kembali masih belum banyak media informasi interaktif yang membahas alat dan prosesi liturgi. Kebanyakan sumber belajar misdinar hanya didapatkan dari buku pedoman, artikel, internet atau video Youtube saja (Pertwi, dkk., 2020). Oleh karena itu, penulis merancang sebuah media informasi interaktif untuk membantu para misdinar dapat mengingat kembali tugas-tugas mereka.

Metode pengumpulan yang digunakan dalam perancangan adalah metode *hybrid* yang memadukan antara metode kualitatif dan kuantitatif, melalui wawancara, *focus group discussion*, studi referensi terhadap media-media yang sudah ada, dan juga penyebaran kuesioner. Penulis menggunakan metode perancangan dari IDEO *Human Centered Design* yang terdiri dari tiga tahapan, yaitu *inspiration*, *ideation*, dan *implementation*.

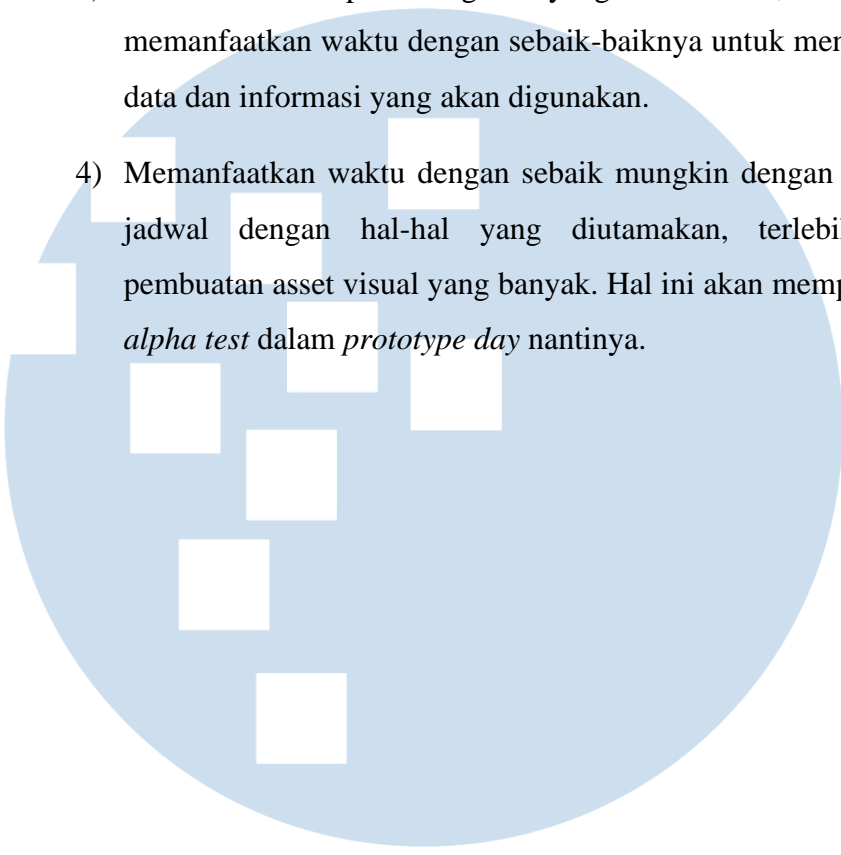
Pada tahapan *inspiration*, penulis melakukan pengumpulan data seperti kuesioner, wawancara, FGD. Selain itu, penulis juga menentukan target primer dan juga sekunder dalam perancangan. Pada tahapan *ideation*, penulis melakukan penentuan konsep perancangan dengan menggunakan mindmap yang terisi dari *big idea*, *keywords*, dan juga *tone of voice*. Setelah membuat mindmap, akan dilanjutkan membuat *information architecture*, *sitemap*, dan juga *user flow*, dengan semua hal itu tentunya penulis juga menambahkan perancangan visual mulai dari aplikasi dan juga karakternya dengan menggunakan *moodboard* visual.

Pada tahapan *implementation*, dilakukan uji coba dengan melakukan *Alpha Test* dan *Beta Test*. Pertanyaan yang diajukan setelah mencoba *prototype* mengacu pada *prototype* visual, konten informasi dan penggunaan UX. Namun pengguna melakukan perubahan sedikit terkait dengan *flow* aplikasi sehingga mendapatkan *feedback* dan saran yang terkait dengan *ptotype*, dan penulis sudah melakukan revisi terhadap aplikasi.

5.2 Saran

Setelah melakukan perancangan aplikasi Servamus, terdapat beberapa saran yang ingin penulis sampaikan kepada pembaca yang ingin merancang dengan memilih topik yang serupa:

- 1) Disarankan untuk mengambil topik yang *relate* dengan permasalahan yang dialami atau yang terjadi di Masyarakat sekarang agar dapat mempermudah mendapatkan atau mengumpulkan data.
- 2) Jika data yang didapatkan masih kurang, dapat menghubungi narasumber jauh-jauh hari agar dapat lebih banyak waktu untuk menanyakan pertanyaan yang ditanyakan kepada narasumber nantinya.

- 
- 3) Untuk hasil perancangan yang maksimal, disarankan memanfaatkan waktu dengan sebaik-baiknya untuk mendapatkan data dan informasi yang akan digunakan.
 - 4) Memanfaatkan waktu dengan sebaik mungkin dengan membuat jadwal dengan hal-hal yang diutamakan, terlebih dalam pembuatan asset visual yang banyak. Hal ini akan mempermudah *alpha test* dalam *prototype day* nantinya.

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA