

BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Aquair merupakan sebuah perusahaan yang bergerak dalam bidang pembuatan, perawatan, serta pengadaan perlengkapan untuk *aquascape*. Aquair sendiri memiliki *website* yang bertujuan untuk menginformasikan jasa dan pengetahuan mengenai *aquascape*. Dalam perancangan ini, penulis membatasi target perancangan dengan rentang usia 20-30 tahun dan telah melakukan *user testing* pada situs Aquair. Berdasarkan pengujian tersebut penulis dapat menyimpulkan bahwa terdapat beberapa aspek yang harus diperbaiki untuk meningkatkan fungsi dan pengalaman yang baik bagi penggunaannya.

Dalam merancang *website* ini, penulis menggunakan metode *design thinking* dengan lima fase yang dimulai dalam tahap berempati dan memahami masalah yang dialami oleh *user*. Setelah itu, penulis melakukan pencarian ide dan mengembangkan ide sehingga membentuk konsep untuk perancangan *website*. Dengan dibentuknya konsep, penulis memulai untuk merealisasikan *website* dan melakukan pengujian terhadap beberapa *user* yang sesuai dengan target perancangan. Hasil dari pengujian tersebut, penulis menggunakan kritik dan saran pengguna sebagai bahan pengembangan dan perbaikan *website* sehingga sesuai dengan tujuan dalam perancangan ini yaitu meningkatkan pengalaman pengguna.

Perbaikan dalam *website* ini mengfokuskan pada tiga fungsi yaitu penggunaan jasa, pembelian produk, dan artikel. Pada penggunaan jasa penulis mengembangkan fitur lama dalam *website* Aquair sehingga memiliki fitur tambahan yaitu konsultasi dan pemesanan jasa. Kemudian pembelian produk dapat dilakukan dalam *website* sehingga pengguna tidak perlu menggunakan *platform*-lainnya untuk membeli produk dari Aquair. Selanjutnya dalam halaman artikel, penulis mengfokuskan pada keterbacaan sehingga artikel mudah dibaca oleh

pengguna. Selain itu, penulis juga menambah fitur komunitas untuk pengguna sehingga bisa berbagi pengalaman dan informasi seputar *aquascape*.

Setelah melakukan perbaikan dan pengembangan, penulis melakukan pengujian *website* dengan target sesungguhnya dalam tahapan *beta test*. Pengujian ini dilakukan untuk mendapatkan *feedback* terkait tampilan visual, konten dalam *website*, serta interaksi yang berjalan dengan baik. Berdasarkan pengujian ini, penulis menyimpulkan bahwa perancangan ulang *website* Aquair ini sudah mampu memenuhi kebutuhan target pengguna dari segi penggunaan jasa hingga penyampaian informasi yang baik. Namun, terdapat beberapa *feedback* yang didapatkan serta diimplementasikan dalam hasil final perancangan.

5.2 Saran

Selama mengerjakan laporan Tugas Akhir ini, penulis mempelajari banyak hal berkaitan dengan Perusahaan Aquair, memperkaya teori dan penerapan desain, hingga *management* waktu. Berdasarkan pengalaman ini, penulis memiliki beberapa saran yang dapat digunakan oleh pembaca yang hendak melakukan penelitian selanjutnya:

1. Memilih dan mempersiapkan topik yang diminati sehingga tidak ada perubahan selama proses pengerjaan. Pastikan topik yang diangkat masih *relatable* dengan masalah sosial dan kondisi Masyarakat sehingga *resource* yang dibutuhkan dapat terpenuhi dengan baik.
2. Pentingnya untuk mengetahui dan memahami materi topik yang diangkat sebelum melakukan wawancara baik dari para ahli maupun target sasaran sehingga dapat mempersiapkan daftar pertanyaan yang baik dan tidak ada materi yang terlewatkan.
3. Penting untuk mengetahui latar belakang dari narasumber yang ingin diwawancarai sehingga data yang didapatkan lebih terjamin dan valid
4. Dalam mencari responden pada kusioner sebaiknya mencari responden yang menggunakan *website* atau media yang ingin dirancang ulang sehingga data yang dikumpulkan lebih valid.

5. Pentingnya untuk memikirkan *big idea*, konsep, *tone of voice*, dan lainnya secara matang dan sesuai dengan fungsi dari perancangan yang ingin disampaikan.
6. Pentingnya untuk memperhatikan keselarasan *big idea* dengan tampilan *interface* yang ditunjukkan dalam *website*, baik penggunaan warna, penggunaan *button*, *icon*, dan elemen desain lainnya.
7. Pentingnya untuk melakukan riset terhadap produk yang akan di-*redesign* sehingga menghasilkan tampilan antarmuka yang *representative* baik segi warna dan elemen desain lainnya.
8. Lebih memperhatikan penggunaan *copywriting* kedalam perancangan *website* sehingga pengguna dapat memahami isi dalam *website* dengan baik.
9. Pentingnya untuk mempelajari dan menggunakan *grid* dengan baik untuk menghasilkan *layout website* yang baik atau menarik.
10. Gunakan waktu dengan baik dalam mengeksplor referensi yang berkaitan dengan perancangan. Serta, selalu kaitkan referensi dengan konsep yang sudah diterapkan sehingga tidak keluar dari topik yang telah ditentukan.
11. Pentingnya untuk memanfaatkan proses *alpha test* dan *beta test* dengan sebaik-baiknya sehingga dapat mengevaluasi karya desain sesuai dengan tujuan dari perancangan.
12. Dalam melakukan proses pengerjaan, selalu bertanya dengan teman ataupun dosen pembimbing untuk meminta tanggapan dan bantuan sehingga tidak tersesat.
13. Membuat alur perancangan dan mengatur waktu sehingga tidak kewalahan ketika mempersiapkan perancangan baik untuk sidang, *prototype day*, dan bimbingan wajib sidang.