

BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Rabies merupakan suatu kondisi penyakit yang timbul akibat terkena gigitan hewan yang telah terinfeksi virus rabies, yang menyerang sistem saraf pusat. Virus ini dapat ditularkan melalui saliva hewan yang terinfeksi atau masuk ke dalam tubuh manusia melalui luka terbuka. Riau, menjadi salah satu provinsi sebagai penyumbang kasus rabies tertinggi di Indonesia, hal ini dikarenakan masih minimnya dan kurang lengkapnya media informasi mengenai bahaya rabies dan vaksinasinya di Riau.

Dengan itu, dibentuknya solusi berupa perancangan media informasi interaktif berupa *website* mengenai rabies dan vaksinasinya dengan target masyarakat dewasa Riau yang berumur 25-35 tahun. Hal ini dikarenakan oleh banyaknya korban kasus rabies yang berasal dari kalangan anak-anak, dimana orang yang memiliki tanggung jawab terbesar dalam menjaga mereka adalah orang tua ataupun wali mereka. Oleh karena itu, dengan adanya perancangan *website* diharapkan masyarakat dewasa di Riau dapat tereduksi mengenai rabies dan vaksinasinya pada hewan peliharaan sehingga angka rabies dapat menurun.

Sebelum melakukan perancangan, dilakukan pengumpulan data melalui dua metode, yaitu secara kualitatif dan kuantitatif. Kuesioner dibagikan kepada masyarakat untuk mengukur pengetahuan masyarakat secara keseluruhan mengenai rabies dan vaksinasinya, selain itu wawancara juga dilakukan bersama narasumber ahli, yaitu drh. M.I Rita Setyawati, MM. yang merupakan Kepala Seksi Kesehatan Hewan dan Kesehatan Masyarakat Veteriner Dinas Pertanian dan Perikanan Pekanbaru. Studi eksisting juga dilakukan sebagai data pendukung untuk melakukan perancangan. Dalam melakukan perancangan, digunakan metode perancangan *design thinking* oleh IDEO dengan lima tahapan, yaitu *emphatize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test*.

Melalui tahapan *emphatize*, didapatkan kebutuhan serta keinginan dari masyarakat melalui kuesioner dan wawancara yaitu media informasi yang menarik serta fleksibel. Dengan tahapan *define*, ditentukanlah target audiens dan perancangan proyek sehingga tepat sasaran dan terarah. Lalu pada tahapan *ideate*, mulai merancang *mindmap* dan mendapatkan *big idea*, yaitu " Bertanggung Jawab dengan Mengantisipasi Konsekuensi yang Mungkin Terjadi dan Mencari Solusi Sebelum Masalah Timbul", dengan *tone of voice* informatif, *caring*, dan *friendly*. Pada tahapan *prototype*, dilakukanlah perancangan *website* sesuai dengan perencanaan dan data yang sudah didapatkan, lalu pada tahapan *test* dilakukanlah *alpha test* pada perancangan untuk menilai apakah perancangan sudah layak baik secara desain maupun konten. Setelah menerima masukan maka dilakukanlah perbaikan agar *beta test* dapat dilakukan untuk mengukur apakah perancangan sudah dapat memenuhi kebutuhan target.

Melalui *beta test*, penulis memberikan sebuah skenario di mana pengguna akan mencari jawaban dari misi yang telah diberikan dan ketiga narasumber berhasil menemukan informasi yang mereka butuhkan dengan mudah. Namun, mereka menemukan beberapa kendala seperti *bug* pada beberapa tombol sehingga membutuhkan sedikit kesabaran untuk mengakses informasinya. Di mana ditakutkan orang-orang dengan kesabaran yang rendah akan merasa kesal ketika mengakses sehingga media informasi menjadi tidak efektif.

Disamping masukan, pengguna mengakui bahwa *website* secara keseluruhan sudah informatif, cukup simpel, dan menarik. Dengan media informasi yang bersifat interaktif berupa *website* mereka mengakui bahwa informasi menjadi lebih mudah diakses dan jauh lebih menarik dibanding membaca media informasi yang bersifat linear. Mereka juga menambahkan bahwa fitur informasi mengenai puskesmas dan pengingat event vaksinasi rabies akan sangat membantu jika *website* ini berhasil direalisasikan dan memotivasi mereka untuk melakukan vaksinasi pada hewan peliharaan mereka. Melalui masukan dan pendapat *beta tester*, dapat disimpulkan bahwa *website* sudah berhasil dalam memberikan

informasi penting seputar rabies dan vaksinasinya pada target yang sudah ditentukan.

Dengan perancangan *website* RabiesCorner.id, diharapkan dapat menyediakan informasi lengkap mengenai rabies dan vaksinasi yang dikemas dengan menarik dan dapat diakses dengan mudah oleh target dimanapun dan kapanpun. Sehingga target dapat teredukasi mengenai bahaya rabies dan pentingnya vaksinasi rabies pada hewan peliharaan dan dapat membantu untuk mengurangi kasus hewan peliharaan yang terkena rabies di Riau.

5.2 Saran

Dengan selesainya perancangan *website mobile* mengenai rabies dan vaksinasinya, ada banyaknya ilmu serta tantangan yang penulis hadapi serta rasakan baik dalam melakukan riset ataupun dalam melakukan perancangan *website*. Adapun beberapa saran yang penulis dapat sampaikan yang mungkin akan bermanfaat bagi para peserta tugas akhir kedepannya, baik dengan topik yang serupa ataupun topik baru:

- 1) Lakukan riset yang mendalam untuk mengenali topik yang akan diangkat. Dengan menguasai topik secara mendalam, akan mempermudah peserta dalam melakukan pencarian informasi serta pendekatan terhadap target audiens yang akan ditentukan.
- 2) Pastikan bahwa peserta memilih topik yang tidak akan membuat peserta terbebani sepenuhnya dan usahakan untuk memilih topik yang menarik sehingga peserta terdorong serta termotivasi dalam menjalankan tugas akhir hingga selesai dengan sepenuh hati.
- 3) Ketika memilih topik, fokuslah untuk melakukan riset mendalam untuk membangun LSMUS yang baik. Jangan sungkan untuk membagikan kuesioner langsung kepada target ataupun melakukan wawancara awal untuk memperkuat data dan membangun latar belakang yang baik.
- 4) Buatlah jadwal sebagai target sehingga peserta dapat mengerjakan tugas akhir dengan maksimal dan untuk melacak perkembangan perancangan.

Manfaatkan waktu sebaik mungkin dan kerjakan dikit demi sedikit agar tidak merasa terbebani jika tenggat waktu sudah dekat.

- 5) Selalu dasari solusi dan keputusan dengan pilar desain ataupun dengan ilmu desain komunikasi visual yang telah dipelajari sebelumnya.
- 6) Masih terdapat beberapa kendala ataupun keterbatasan dalam mengakses ataupun menjalankan *prototype* menggunakan aplikasi Figma karena aplikasi ini tidak sepenuhnya gratis, dimana kendala tersebut diluar kendali dari peserta TA sendiri.
- 7) Diharapkan para peserta yang membuat tugas akhir berupa karya yang bersifat interaktif untuk memanfaatkan waktu dengan baik dan se-efektif mungkin karena adanya *prototype day* dan adanya *beta test*.

Demikian pesan-pesan yang dapat penulis sampaikan kepada pembaca melalui pengalaman yang telah penulis alami. Diharapkan dengan disampaikannya saran ini, pembaca dapat lebih siap dan teliti dalam mengerjakan karya dan menghindari kesalahan yang dihadapi oleh penulis.

