

BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Demam berdarah merupakan penyakit akibat virus dengue yang ditularkan melalui gigitan nyamuk betina *Aedes* pada manusia. Penderita penyakit demam berdarah dapat mengalami beberapa gejala seperti sakit kepala, kehilangan nafsu makan, sakit sendi, demam, syok, hingga pendarahan yang mengancam nyawa penderita. Di Indonesia penyakit demam berdarah dengue masih merupakan masalah kesehatan akibat banyaknya daerah endemis yang menjadi sumber penyebaran virus ke wilayah lain.

Kementerian Kesehatan RI telah melakukan sosialisasi cara mencegah demam berdarah dengue (DBD) dengan melakukan 3M Plus yaitu, menguras tempat penampungan air, menutup tempat penampungan air, dan mendaur ulang barang yang memiliki potensi untuk menjadi tempat perkembangbiakan nyamuk. Namun, masih banyak orang yang belum menerapkan pencegahan 3M Plus karena kurangnya kesadaran dan informasi bahaya demam berdarah sehingga kasus terus menaik dan mengancam kesehatan rakyat secara menyeluruh.

Oleh karena itu, penulis menawarkan suatu solusi dengan merancang sebuah UI/UX aplikasi pemantauan dan informasi demam berdarah bagi orang tua berumur 27 – 36 tahun yang berdomisili di Jabodetabekpunjur. Dalam melakukan perancangan karya, penulis menggunakan metode strategi *Human Centered Design* (HCD) yang dikembangkan oleh IDEO yaitu *Inspiration*, *Ideation*, dan *Implementation*.

Pada tahapan *inspiration*, penulis melakukan *frame your design challenge*, *secondary research*, *define your audience*, *expert interview*, dan kuesioner. Melalui tahap ini, penulis menemukan masalah dan menentukan solusi untuk menyelesaikan masalah dengan cara yang inovatif.

Pada tahap *ideation*, penulis melakukan *brainstorming*, *get visual*, *prototyping*, *get feedback*. Melalui tahap ini, penulis mendapatkan gambaran ide-ide perancangan karya, *keywords*, *big idea*, dan *tone of voice* perancangan UI/UX aplikasi. Hingga pada akhirnya penulis menentukan warna, *font*, *layout*, dan interaktivitas pada aplikasi serta membuat *prototype* aplikasi.

Pada tahap *implementation*, penulis *live prototype*, *keep getting feedback and iterating*, dan *secondary media*. Melalui tahap ini, penulis mendapatkan *feedback* melalui *alpha test* dan *beta test* yang telah dilakukan. Masukkan dari *alpha test* dan *beta test* kemudian dipertimbangkan penulis dan dilanjutkan dengan menerapkan beberapa perbaikan yang dirasa sesuai oleh penulis untuk menyempurnakan kualitas karya.

Melalui proses perancangan *prototype* hingga testing dan menyempurnakan kualitas karya, penulis dapat menyimpulkan bahwa melalui suatu media informasi yang menarik dan karya yang mudah untuk digunakan, dinavigasi, dan relevan dalam kehidupan sehari-hari maka orang tua juga dapat tertarik untuk mengetahui lebih banyak seputar topik demam berdarah.

5.2 Saran

Saran yang penulis dapatkan setelah melalui proses perancangan UI/UX aplikasi tentang pencegahan demam berdarah bagi orang tua berupa:

- 1) Disarankan dalam pemilihan jenis media yang lebih tepat berupa *mobile site* bagi permasalahan yang diangkat atau juga dapat dirancang sebuah kampanye bagi masalah partisipasi masyarakat yang kurang.
- 2) Dalam menggunakan metode *human centered design*, agar lebih lengkap dapat dilakukan pendekatan ke target perancangan untuk memastikan solusi yang ditawarkan sesuai dan tepat pada kebutuhan pengguna untuk menyelesaikan masalah yang dialami.
- 3) Pemilihan *keywords* dan *big idea* dapat lebih spesifik agar perancangan desain lebih tepat pada kebutuhan pengguna.

- 4) Penggunaan warna monokrom pada UI/UX msaih kurang tepat karena tidak dapat menunjukkan *call to action buttons* yang penting pada tampilan aplikasi.
- 5) Informasi pada aplikasi dikategorikan sesuai dengan masalah yang ingin diselesaikan agar dapat menyelesaikan masalah sesuai dengan kebutuhan pengguna.

Adapun saran yang dapat diberikan penulis kepada pembaca setelah melalui proses perancangan UI/UX aplikasi tentang pencegahan demam berdarah bagi orang tua berupa:

- 1) Pilihlah topik perancangan atau penelitian yang sesuai minat sehingga lebih termotivasi untuk melakukan proses pengerjaan.
- 2) Lakukan penelitian topik sebanyak-banyaknya, pengertian mendalam tentang topik sangat penting untuk mendapatkan solusi yang tepat bagi masalah yang ingin diselesaikan.
- 3) Dalam melakukan penelitian kualitatif, carilah narasumber dari jauh waktu karena terkadang sulit untuk menjadwalkan wawancara akibat jadwal yang sibuk.
- 4) Bersikap terbuka terhadap setiap masukan, saran, dan kritik yang diterima saat melakukan testing *prototype* untuk dapat meningkatkan kualitas karya secara maksimal.
- 5) Perancang atau peneliti sebaiknya memiliki *timeline* perancangan dan melakukan proses pengerjaan setiap ada waktunya agar tidak merasa adanya kekurangan pada akhir pengerjaan.

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