

BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Dalam era pandemi Covid-19, minat terhadap pemeliharaan hewan, khususnya reptil, telah mengalami peningkatan yang signifikan. Namun, di tengah popularitas ini, terdapat tantangan besar terkait ketersediaan informasi yang akurat dan terpercaya seputar adopsi dan pemeliharaan reptil. Salah satu permasalahan yang muncul adalah minimnya platform yang menyediakan fitur adopsi reptil, bahkan e-commerce pun belum menyediakan platform yang legal untuk jual beli reptil. Hal ini mengakibatkan masyarakat sulit mendapatkan informasi yang tepat, terutama mengenai hal-hal penting seperti morph, het, asal-usul, dan tanggal lahir yang sangat dibutuhkan dalam merawat reptil dengan baik.

Pentingnya informasi yang akurat dan lengkap terutama terlihat dari dampak yang mungkin terjadi jika informasi tersebut kurang tersedia atau salah. Kematian hewan, kerugian finansial bagi pemilik, dan bahkan bahaya bagi pemilik reptil berkategori berbahaya dapat terjadi jika tidak ada pengetahuan yang memadai dalam merawatnya. Oleh karena itu, keberadaan aplikasi yang menyediakan sumber informasi yang lengkap dan terpercaya mengenai reptil, menjadi sangat penting. Hal ini akan membantu masyarakat dalam memahami kebutuhan dan cara merawat reptil dengan benar, sehingga risiko-risiko yang disebutkan sebelumnya dapat diminimalisir.

Metode perancangan aplikasi yang digunakan oleh penulis adalah metode Human Centered Design (HCD) oleh IDEO (2015) dan metode pengembangan aplikasi Tim Invonto (2021). Melalui tahapan-tahapan seperti inspiration, ideation, strategi, analisa, desain UI/UX, pengembangan aplikasi, dan implementasi, aplikasi ini dirancang untuk menjadi sebuah wadah informasi yang lengkap dan terpercaya tentang hewan eksotis, terutama reptil. Keywords dari aplikasi ini ialah Discover, Adopt dan Management Serta big idea aplikasi ini

adalah "A gateway to reptile mastery", yang menawarkan pengalaman pengguna yang informatif, edukatif, dan mudah dimengerti.

Dalam proses perancangan aplikasi, penulis juga melakukan alpha test dan beta test untuk mendapatkan saran dan masukan dari pengguna potensial. Hasil dari kedua test tersebut digunakan untuk memperbaiki kualitas UI/UX aplikasi agar pengguna memiliki pengalaman yang optimal saat mengakses informasi seputar pemeliharaan reptil. Dengan adanya aplikasi ini, diharapkan masyarakat dapat lebih mudah dan tepat dalam merawat reptil yang mereka pelihara, sehingga kesejahteraan hewan dan keamanan pemiliknya dapat terjamin dengan baik.

Aplikasi forum reptil REX adalah platform yang penulis rancang untuk memudahkan para pecinta reptil dalam berbagi pengetahuan, pengalaman, dan saran tentang perawatan reptil. Meskipun aplikasi ini menawarkan berbagai fitur yang bermanfaat, kami menyadari bahwa masih terdapat kekurangan yang perlu diperbaiki. Salah satu kelemahan utama adalah tidak adanya pakar yang dapat memverifikasi konten yang disediakan untuk pengguna. Hal ini dapat menyebabkan penyebaran informasi yang kurang akurat atau bahkan salah, yang pada akhirnya dapat berdampak negatif pada perawatan reptil. Untuk kedepannya penulis berharap dapat bekerja sama dengan para ahli di bidang herpetologi untuk memberikan informasi yang lebih valid dan terpercaya dalam perancangan aplikasi REX.

Selain itu, perancangan aplikasi ini juga mempertimbangkan variasi informasi yang dibutuhkan oleh berbagai kalangan pengguna. Mulai dari pengguna yang ingin mencari reptil untuk diadopsi, pemilik reptil yang ingin melepas adopsi, pemelihara pemula hingga senior yang ingin memudahkan kegiatannya dalam merawat reptil seperti jadwal pemberian makan, bersih-bersih kandang dan lainnya. Hal ini tercermin dalam struktur dan isi aplikasi yang memungkinkan pengguna untuk menyesuaikan level informasi sesuai dengan kebutuhan dan pengetahuan mereka. Dengan demikian, aplikasi ini tidak hanya menjadi sumber informasi bagi pemula, tetapi juga berguna bagi penghobi yang sudah berpengalaman dalam dunia pemeliharaan reptil.

Sebagai tambahan, aplikasi ini juga berfungsi sebagai sarana edukasi dan pemahaman lebih lanjut tentang pentingnya konservasi dan kelestarian habitat reptil di alam liar. Informasi-informasi tersebut ditampilkan dalam konten yang mudah dipahami dan dapat diakses oleh pengguna melalui berbagai fitur yang disediakan. Dengan demikian, aplikasi ini juga turut berperan dalam mengedukasi masyarakat tentang pentingnya pelestarian alam dan perlindungan terhadap spesies reptil yang rentan terhadap kepunahan.

Keseluruhan, perancangan aplikasi ini bertujuan untuk menyediakan sumber informasi yang lengkap, akurat, dan mudah diakses bagi masyarakat yang tertarik dalam pemeliharaan reptil. Dengan demikian, diharapkan bahwa pengguna aplikasi ini dapat merawat hewan peliharaan

5.2 Saran

Dalam proses Tugas Akhir, penulis mengalami banyak hal yang mengasah kemampuan, terutama dalam manajemen waktu yang efektif dan pengelolaan dukungan dari lingkungan sekitar. Keterlibatan tim, baik dari teman, keluarga, maupun dosen pembimbing, menjadi aspek penting yang menunjang kelancaran pengerjaan. Dari pengalaman ini, penulis menarik kesimpulan tentang pentingnya komunikasi yang jelas untuk mencapai tujuan. Selain itu, penulis juga memperoleh pemahaman mendalam tentang adaptabilitas dan ketahanan mental yang diperlukan dalam menghadapi tantangan dan perubahan. Saran dari penulis untuk mahasiswa atau peneliti lain yang mengambil topik serupa adalah memprioritaskan komunikasi yang baik, menjaga keseimbangan antara kerja dan istirahat, serta tetap fokus dan disiplin dalam menjalankan proyek penelitian. Berikut adalah hal-hal yang penulis sarankan berdasarkan pengalaman penulis selama mengerjakan laporan ini bagi mahasiswa atau peneliti lain yang ingin mengambil topik penelitian sejenis:

1. Manajemen waktu yang efektif melibatkan pembuatan timeline yang terstruktur dan realistis untuk tahapan perancangan. Hal ini membantu dalam mengatur tugas-tugas yang harus diselesaikan dalam waktu yang

telah ditentukan, sehingga meminimalkan risiko keterlambatan dan mengoptimalkan produktivitas.

2. Pola pikir kritis sangat diperlukan dalam menyelesaikan masalah yang kompleks. Dengan menggali berbagai perspektif dan mendalami topik yang diangkat, penulis dapat menghasilkan solusi yang tepat berdasarkan landasan teori yang kuat. Hal ini juga membantu dalam menghindari bias dan menemukan pendekatan terbaik dalam perancangan.
3. Tujuan yang jelas dalam pengumpulan data sangat penting untuk memastikan data yang diperoleh relevan dan bermanfaat dalam proses perancangan. Data yang sesuai dengan kebutuhan perancangan akan memudahkan penulis dalam membuat keputusan yang tepat dan mengarahkan desain ke arah yang diinginkan.
4. Penyebaran kuesioner harus dilakukan secara selektif terhadap audiens yang sesuai dengan target perancangan. Hal ini penting untuk menghindari bias dalam jawaban dan memastikan bahwa kesimpulan dari kuesioner mencerminkan persepsi dan kebutuhan dari target audiens yang dituju.
5. Sebelum merancang media informasi selanjutnya, penting untuk melakukan riset aplikasi referensi yang serupa. Dengan melihat berbagai aplikasi, penulis dapat mengambil inspirasi dari berbagai desain yang sudah ada dan menerapkannya dengan cara yang unik dan inovatif dalam aplikasi yang sedang dirancang.
6. Penerapan konsep visual yang konsisten pada elemen-elemen seperti tombol dan ikon dalam aplikasi akan membantu menciptakan kesan keseragaman dan unity yang harmonis. Hal ini juga dapat meningkatkan user experience (UX) dengan memberikan pengalaman pengguna yang menyelaraskan dengan konsep desain keseluruhan aplikasi.