

BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Dalam merancang *website* untuk sejarah Persija menggunakan beberapa sebagai pedoman agar menjadi karya yang baik untuk pengguna yang mencobanya. Perancangan *website* sejarah Persija ini menggunakan 3 buku panduan yaitu *Information design workbook* Kim Baer, *Graphic design Solution* dari Robin Landa, dan *principles of beautiful web design* dari Beaird. Buku-buku tersebut digunakan untuk mendapatkan informasi cara-cara yang baik dalam desain *website* sejarah Persija.

Panjangnya sejarah atau perjalanan Persija yang telah dilewatinya hingga sekarang ini, sangat disayangkan jika sejarah tersebut tidak banyak diketahui oleh orang - orang dari orang yang mendukung Persija ataupun orang yang menyukai tentang sepak bola Indonesia. Kurangnya pembahasan informasi atau dokumentasi mengenai sejarah Persija di beberapa platform membuat orang yang ingin mencarinya akan sedikit pengetahuannya dalam mencari informasi mengenai Persija dikarenakan pembahasannya masih general. Hasil *FGD* dan wawancara yang telah dilakukan juga mendapatkan permasalahan yang dimana permasalahan tersebut masih minim atau kurang deskriptif di segala media yang membahas tentang sejarah Persija.

Berdasarkan hasil permasalahan yang telah ditemukan, Penulis membuat sebuah perancangan media interaktif yang berbasis *website* sebagai media utama yang dirancang. Pada perancangan karya ini, penulis membuatnya dengan metode *design thinking* yang dimana metode tersebut ada 5 tahapan dalam perancangannya yaitu *Emphatize*, *Define*, *Ideate*, *Prototype*, dan *test*. Pada tahap awal yang dilakukan oleh penulis dalam merancang karya yaitu mengumpulkan data dengan metode kualitatif yang terdiri studi referensi, *FGD* dengan 8 orang, dan wawancara dengan supporter Persija. Kemudian penulis memasuki tahapan awal untuk memulai

desain dari brainstorming, membuat *mindmap* dengan dilanjutnya dalam menentukan 2 kata kunci, *big idea* dan juga *tone of voice*, menentukan *moodboard*, dan membuat *user persona* dan *journey* untuk calon *user*.

Website sejarah Persija yang dirancang ini memiliki hal yang beda dengan *website* sepak bola lainnya, hal yang membedakannya itu dengan isi *website* yang dipenuhi oleh konten-konten sejarah lebih informatif dari segi Persija, Suporter, kejuaraan dan juga dokumentasi yang tidak ada di platform lainnya.

Selanjutnya penulis memasuki tahapan perancangan sebuah karya sudah jadi, yang dimana hal tersebut dilakukan proses uji test kepada *user* melewati *prototype day* atau *alpha test* dan dilanjutkan dengan sebuah revisi dari *alpha test* yang kemudia hasil revisi tersebut diselesaikan dan penulis melakukan *betat test* untuk dianalisis dari segi interaktifitas, *interface*, dan juga visualnya. Hasil *beta test* pun sama seperti *alpha test* yang dimana hal tersebut mendapatkan masukan dari si *user*. Hasil tersebut dari *alpha* dan juga *beta test* membuat penulis dalam merancangan *website* sejarah Persija menjadi lebih baik.

5.2 Saran

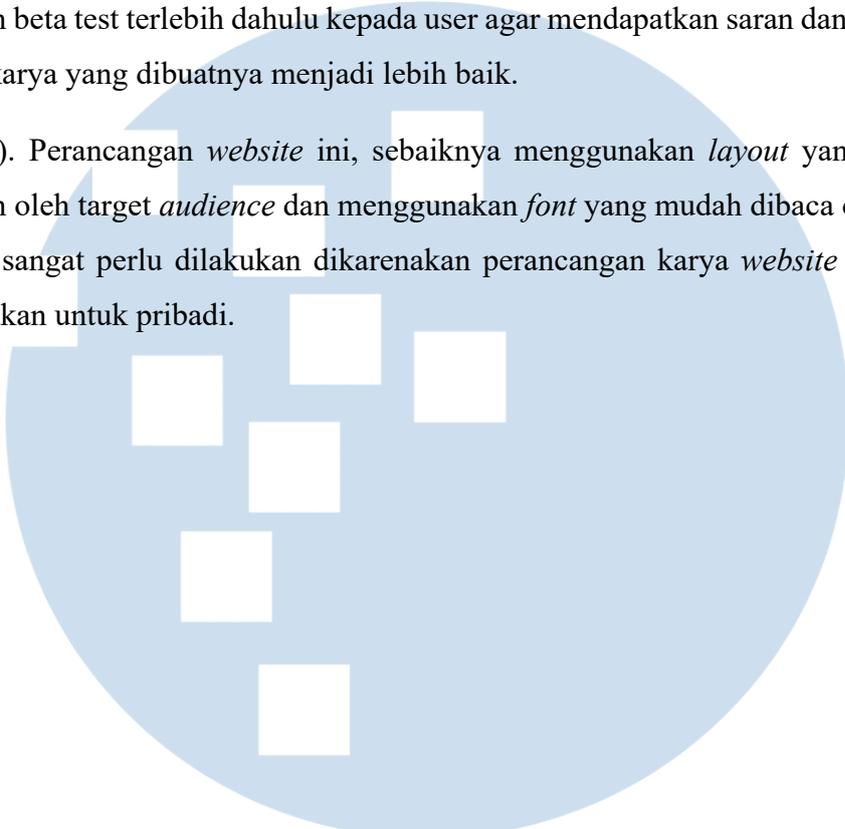
Saran yang diajukan penulis selama melakukan Tugas Akhir (TA), saran penulis ini untuk pembaca yang ingin melakukan perancangan media interaktif.

1). Setelah menentukan judul atau topik yang diangkat langkah awal yang sebaiknya dilakukan yaitu dengan memulainya pencarian data yang valid baik secara kualitatif ataupun kuantitatif yang dilanjutkan hasil data tersebut dirangkum supaya data tersebut menjadi kuat.

2). Hasil data yang telah dirangkum dari sebelumnya, kemudian akan memasuki tahap yang dalam. Setelah menemukan hasil permasalahannya akan dilanjutkan kedalam tahap menemukan sebuah solusi dari masalahnya, selanjutnya dilanjutkan dengan perancangan karya yang menggunakan metodologi dan teori yang berhubungan dengan perancangan karyanya.

3). Setelah hasil perancangan karya jadi sebaiknya dilakukan alpha test ataupun beta test terlebih dahulu kepada user agar mendapatkan saran dan masukan untuk karya yang dibuatnya menjadi lebih baik.

4). Perancangan *website* ini, sebaiknya menggunakan *layout* yang terlihat nyaman oleh target *audience* dan menggunakan *font* yang mudah dibaca oleh *user*, hal ini sangat perlu dilakukan dikarenakan perancangan karya *website* ini untuk *user* bukan untuk pribadi.



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA