

BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Latar belakang pemilihan topik perancangan aplikasi EaseUp berawal dari tingginya prevalensi dismenore pada perempuan usia produktif, khususnya di rentang usia 18-25 tahun. Mayoritas perempuan cenderung mengandalkan obat-obatan farmakologis untuk meredakan nyeri haid, meskipun metode ini sering kali hanya memberikan solusi sementara dan memiliki risiko efek samping. Oleh karena itu, aplikasi EaseUp dirancang untuk memberikan alternatif berupa terapi holistik non-farmakologi yang lebih aman dan berkelanjutan.

Proses pengembangan aplikasi ini didasari oleh teori Design Thinking yang dikemukakan oleh Hasso Plattner, dimulai dari penelitian mendalam, termasuk wawancara dengan dokter spesialis kebidanan dan kandungan, UI/UX *designer*, serta pelaksanaan *Focus Group Discussion* (FGD) dengan calon pengguna. Data ini menjadi dasar untuk memahami kebutuhan dan preferensi pengguna terkait pengelolaan nyeri haid. Selanjutnya, dilakukan perancangan *prototype*, yang mencakup fitur-fitur seperti pelacakan siklus menstruasi, rekomendasi terapi berbasis fase siklus, serta elemen personalisasi. Setelah tahap desain selesai, aplikasi diuji oleh calon pengguna untuk mendapatkan *feedback* terkait kenyamanan, fungsionalitas, dan estetika desain.

Hasil pengujian menunjukkan bahwa aplikasi EaseUp berhasil memenuhi kebutuhan pengguna dalam mengakses informasi dan panduan terapi non-farmakologi. Beberapa masukan pengguna, seperti penyederhanaan navigasi dan peningkatan interaktivitas, telah diterapkan dalam revisi desain akhir. Aplikasi ini juga dinilai memberikan pengalaman yang mendukung dan memotivasi pengguna untuk menjalani terapi secara konsisten.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil evaluasi dalam Sidang Akhir, sejumlah saran diperoleh dalam rangka menyempurnakan perancangan aplikasi EaseUp sebagai solusi terapi non-farmakologi untuk mengatasi *dysmenorrhea*. Pertama, penerapan *grid* dalam desain UI harus sesuai dengan perhitungan dan teori yang berlaku. Hal ini bertujuan untuk memastikan dan meningkatkan konsistensi *layout* terhadap elemen-elemen UI yang dirancang sehingga pengguna menjadi lebih nyaman ketika berinteraksi dengan aplikasi.

Kedua, perlu mempertimbangkan penggunaan *color palette* dengan lebih cermat untuk mencerminkan *big idea* dan *keywords* dari perancangan aplikasi. Dalam hal ini, penggunaan warna hitam dianjurkan untuk dihindari karena sifatnya berfungsi sebagai kontras, bukan sebagai warna utama yang mendukung konsep visual tersebut, meskipun memiliki makna yang selaras dengan konsep aplikasi.

Ketiga, perancangan *icon* disesuaikan dengan ukuran layar pada seluruh *device* iOS, terutama pada *device* dengan ukuran layar yang kecil seperti iPhone 13 Mini. Ukuran *icon* dapat dirancang lebih besar apabila ingin mempertahankan kompleksitas yang ada. Namun, jika memungkinkan untuk menyederhanakan *icon*, maka *icon* dapat dirancang dengan ukuran yang kecil. Penyederhanaan *icon* atau penyesuaian ukuran akan memastikan visibilitas yang optimal dan menjaga konsistensi desain di berbagai perangkat iOS.

Keempat, strategi perancangan harus mampu mengatasi tantangan inklusivitas terkait yoga sebagai terapi utama. Yoga dalam aplikasi ini perlu ditekankan sebagai praktik universal yang berfokus pada manfaat kesehatan, terlepas dari afiliasi agama atau kepercayaan tertentu. Pendekatan ini dapat didukung melalui modul edukatif di aplikasi yang menjelaskan yoga sebagai terapi gerakan atau yoga medis. Artikel informatif dapat disertakan untuk menekankan bahwa yoga yang digunakan bersifat netral dan hanya untuk kebutuhan fisik serta medis. Dari sisi visual, penting untuk menghindari penggunaan elemen visual atau terminologi yang dapat diasosiasikan dengan praktik keagamaan tertentu, serta

memilih untuk menggunakan nama gerakan yoga yang bersifat umum, seperti “*Child Pose*” daripada “*Balasana*.”

Terakhir, perlu kembali mempertimbangkan penggunaan *x-banner* sebagai media promosi cetak, terutama jika hanya diletakkan di Klinik Utama BumilQ, yang merupakan bagian dari strategi *branding* aplikasi EaseUp. Pembatasan lokasi promosi ini berisiko mengurangi jangkauan audiens. Oleh karena itu, strategi promosi yang lebih luas, seperti penggunaan media sosial yang lebih variatif atau kerja sama dengan komunitas perempuan, perlu diterapkan untuk meningkatkan kesadaran terhadap aplikasi ini. Implementasi saran-saran ini diharapkan dapat meningkatkan kualitas desain, efektivitas fungsional, serta penerimaan aplikasi di kalangan target audiens perempuan muda di Jakarta.

Selain beberapa saran di atas yang diperoleh melalui Sidang Akhir, penulis juga memberikan sejumlah saran, baik dalam aspek praktis maupun aspek teoretis. Saran ini ditujukan sebagai panduan bagi para dosen, peneliti, serta mahasiswa untuk mengembangkan penelitian lebih lanjut, serta memberikan kontribusi dalam pengembangan ilmu Desain Komunikasi Visual, terutama dalam menciptakan pengalaman pengguna yang lebih baik melalui penerapan UI/UX aplikasi untuk mengelola nyeri menstruasi (*dysmenorrhea*) dengan pendekatan non-farmakologi. Berikut merupakan penjabaran masing-masing saran yang dikemukakan oleh penulis dalam aspek teoretis maupun aspek praktis.

1. Aspek Teoretis:

Untuk saran mengenai aspek teoretis, penting untuk memastikan bahwa topik perancangan yang diangkat sesuai dan menarik bagi target audiens, yang apabila dalam konteks perancangan serupa merupakan perempuan dalam usia produktif yang mencari cara mengelola nyeri haid. Penyediaan konten dipastikan tidak hanya bersifat informatif, tetapi juga mudah dipahami dan tidak menyulitkan pengguna. Selain itu, penelitian lebih lanjut mengenai isu kesehatan menstruasi di Indonesia sangat diperlukan agar dapat menyajikan solusi yang lebih sesuai dengan kondisi lokal. Pemanfaatan teknologi dan elemen desain interaktif yang lebih inovatif, seperti integrasi

dengan perangkat *wearable* atau fitur gamifikasi, dapat memperkaya pengalaman pengguna. Selain itu, penggunaan elemen visual yang variatif, seperti ilustrasi untuk yoga atau meditasi, dan narasi yang lebih personal, dapat membantu pengguna menghadapi tantangan emosional mereka serta meningkatkan pemahaman dalam mengelola nyeri haid dengan cara alami.

2. Aspek Praktis:

Dalam konteks perancangan serupa, penting untuk mengedepankan manajemen waktu yang efisien selama proses perancangan dan pengembangan desain, pengujian, serta penyusunan laporan untuk mendukung kelancaran proyek dan memberikan ruang yang cukup untuk revisi serta perbaikan desain berdasarkan *feedback* yang diterima. Riset yang mendalam juga perlu dilakukan untuk mengetahui pola perilaku target audiens secara lebih baik untuk mengoptimalkan hasil perancangan. Selain itu, perlu adanya dokumentasi yang jelas dan terstruktur pada setiap tahapan perancangan, khususnya ketika melakukan pengujian dan evaluasi oleh pengguna. Dokumentasi ini tidak hanya menjadi bahan evaluasi bagi pengembangan perancangan dengan topik serupa, melainkan juga sebagai referensi untuk penelitian lebih lanjut. Mengingat sifat penggunaan aplikasi yang berkembang pesat, pembaruan aplikasi perlu dilakukan secara berkala untuk menjaga relevansi dan efektivitasnya dalam memberikan solusi kepada pengguna.