

BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Aplikasi Alika merupakan media interaktif berbasis *mobile* yang dirancang untuk membantu dewasa muda dalam mengenali, melacak, dan mencegah gejala alergi. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan melalui observasi, wawancara, dan penyebaran kuesioner kepada 50 responden berusia 20–24 tahun di Jabodetabek, ditemukan bahwa mayoritas responden belum memiliki pemahaman yang cukup tentang alergi dan kesulitan dalam melacak gejalanya. Selain itu, media informasi yang tersedia saat ini dirasa tidak cukup menarik dan terlalu kompleks, sehingga kurang efektif dalam menyampaikan informasi terkait alergi. Hal ini menunjukkan perlunya sebuah solusi berupa media yang mampu menyampaikan informasi dengan cara yang informatif, mudah dipahami, dan bersifat interaktif. Oleh karena itu, solusi yang ditawarkan adalah perancangan aplikasi Alika sebagai media edukatif dan pendamping dalam pengelolaan alergi secara mandiri. Aplikasi ini menggabungkan elemen desain informasi dan media interaktif agar pengguna dapat menerima informasi secara menyenangkan dan mudah diakses.

Perancangan aplikasi ini menggunakan metode Design Thinking oleh Nielsen Norman Group dengan enam tahap, yaitu *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, *test*, dan *implementation*. Dalam tahap awal, penulis mengidentifikasi kebutuhan pengguna melalui riset primer dan sekunder untuk merumuskan permasalahan yang relevan. Berdasarkan hasil temuan, penulis merancang fitur-fitur yang menjawab permasalahan pengguna, seperti pelacakan gejala alergi harian, edukasi interaktif tentang alergi, rekomendasi berdasarkan data pengguna, serta fitur komunitas agar pengguna dapat saling berbagi pengalaman. Selain itu, aplikasi ini juga dilengkapi fitur *onboarding tutorial* untuk mempermudah pengguna baru dan fitur *personalisasi*. Penulis juga menentukan konsep utama dan *big idea* dengan tema “*Your comfort, your pace, your space*,” yang mencerminkan

penderita alergi membutuhkan kenyamanan yang disesuaikan dalam menjalani keseharian mereka sehari – hari dengan alergi.

Aplikasi diberi nama “Alika” yang merupakan akronim dari “Ahli Alergi Kita”, sesuai dengan visi aplikasi sebagai pendamping yang informatif dan suportif. Identitas visual seperti palet warna cerah, ilustrasi yang lucu, serta pemilihan tipografi yang mudah dibaca dirancang agar menciptakan pengalaman yang nyaman dan inklusif. Dalam pengembangan visual, penulis mengacu pada teori UI/UX oleh Levinson dan Schlatter, serta prinsip desain dari Robin Landa. Aplikasi ini telah diuji melalui tahapan *Alpha testing* dan *Beta testing*, dan menunjukkan hasil yang sangat positif dengan tingkat keberhasilan sebesar 96,2%. Berdasarkan hasil tersebut, aplikasi Alika diharapkan dapat menjadi solusi efektif yang mampu membantu menangani dan mencegah gejala alergi untuk dewasa muda.

5.2 Saran

Setelah menyelesaikan perancangan aplikasi *mobile* Alika, terdapat sejumlah saran yang dapat diberikan penulis kepada pembaca, mahasiswa, peneliti, dosen, maupun pihak universitas yang akan melakukan perancangan dengan topik serupa ataupun mengembangkan media informasi interaktif berbasis aplikasi. Masukan ini mencakup berbagai aspek yang perlu diperhatikan selama proses perancangan, baik yang bersifat teknis seperti pendekatan UI/UX, maupun non-teknis seperti proses riset pengguna dan pengelolaan waktu. Berikut adalah beberapa saran yang dapat dipertimbangkan oleh pembaca.

Untuk Dosen/ Peneliti:

1. Pengelolaan waktu secara efisien sangat diperlukan. Disarankan untuk menyusun *timeline* pribadi yang terperinci dan membagi tugas besar menjadi bagian-bagian kecil yang dapat diselesaikan secara harian atau mingguan.
2. Dalam menentukan topik tugas akhir, sangat penting untuk mempertimbangkan berbagai aspek secara menyeluruh. Salah satu aspek utama adalah ketertarikan pribadi terhadap topik tersebut, karena hal ini akan menjadi pendorong utama dalam menyelesaikan proses perancangan. Selain itu, ketersediaan data dan kemudahan akses terhadap subjek

perancangan yang dibutuhkan juga perlu diperhitungkan agar proses pengerjaan berjalan lancar hingga akhir.

3. Saat melakukan riset, pastikan semua data dan informasi yang dikumpulkan sudah memadai, terpercaya, dan memiliki dasar yang kuat, agar setiap bagian dari proses perancangan didasarkan pada teori dan fakta yang akurat.
 4. Dalam proses pengumpulan data dari narasumber, sebaiknya komunikasikan dan minta izin dilakukan jauh sebelum batas waktu. Hal ini penting untuk mengantisipasi proses administratif seperti persetujuan wawancara dan pengisian dokumen NDA (*Non-Disclosure Agreement*).
 5. Dokumentasi data sangat penting untuk keperluan pelaporan. Oleh karena itu, selalu rekam proses pengumpulan data dalam bentuk foto, video, atau rekaman suara untuk memudahkan proses penyusunan bukti dan transkrip wawancara.
 6. Saat membuat prototipe aplikasi, sangat penting untuk mengecek ukuran tampilan dan menguji kelancarannya melalui browser di *smartphone*. Perlu diperhatikan bahwa tampilan di laptop, aplikasi Figma versi *mobile*, dan browser *mobile* bisa berbeda, dan perbedaan ini dapat memengaruhi pengalaman pengguna saat melakukan *user testing*.
 7. Jika proses pengumpulan data dan pengujian dilakukan melalui kuesioner, pastikan untuk mencatat nama dan kontak responden. Informasi ini akan sangat membantu di tahap selanjutnya, misalnya saat ingin melakukan wawancara lanjutan atau mengundang mereka kembali untuk *Beta test*.
 8. Terdapat peluang untuk melakukan kampanye mengenai alergi, dimana masyarakat dapat dipersuasi untuk lebih peduli terhadap alergi mereka serta melakukan tes resmi.
 9. Menentukan pengguna pihak ketiga dalam perancangan seperti dokter yang bisa membantu melakukan *input* data gejala dan pemicu alergi. Hal ini bertujuan untuk menghindari *human error*, dimana pengguna yang berupa masyarakat bisa melakukan kesalahan atau *misinformation* dalam *input*.
- (Dari Dewan Sidang)

10. Melakukan perancangan *cross – device* untuk aplikasi agar dapat digunakan dalam perangkat lain. Contoh utamanya adalah *apple watch* dimana pengguna bisa langsung melakukan *input* secara *real time*. Perangkat lain juga terdiri dari *ipad*, laptop, dan komputer agar mempermudah pengguna dalam melakukan *update*. (Dari Dewan Sidang)
11. Menggunakan standar *Touch Target* yang berupa bagian layar yang memberikan respons masukan untuk pengguna. Standar *touch target* untuk perangkat ios adalah 40 x 40 px atau sebesar jari kelinking. Dalam halaman kalender, perlu diperbesar *touch target* untuk tombol tanggal dan *toggle button* bulan dan tahun. (Dari Dewan Sidang)
12. Menjaga konsistensi margin dan *padding* untuk mengikuti standar yaitu kelipatan 2. Contohnya adalah jika margin berukuran 18 px, maka *padding* yang ditetapkan 9 px. (Dari Dewan Sidang)
13. Sebaiknya aplikasi lebih fokus kepada alergi rinitis yang berupa alergi paling tinggi di Indonesia terutama daerah perkotaan. (Dari Dewan Sidang)

Untuk Universitas:

1. Sebaiknya jadwal penyelesaian Tugas Akhir dibuat dengan waktu yang lebih longgar. Hal ini dikarenakan rentang waktu antara persiapan Pra Sidang, *Prototype Day*, Bimbingan Spesialis, dan Bimbingan Wajib Sidang cukup berdekatan. Maka dari itu, bisa menjadi hambatan bagi mahasiswa untuk menyelesaikan karya secara optimal.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA