

BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Perancangan UI UX aplikasi untuk *family caregiver* melewati beberapa tahap perancangan mulai dari *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype* dan *test*. Pada tahap *empathize*, penuli mengumpulkan data menggunakan metode kuantitatif yaitu kuesioner dan kualitatif yaitu wawancara. Dari data yang telah dikumpulkan, penulis merumuskan menjadi suatu gambaran konkrit yaitu *user persona*, *user journey map*, dan *empathy map* pada tahap *define*. Setelah itu, pada tahap *ideation* penuli mengembangkan ide – ide yang digunakan dalam perancangan. Setelah ide terkumpul, hal tersebut diimplementasikan dalam suatu *prototype* sesuai dengan tahap – tahap sebelumnya. Lalu penulis juga melakukan *user test* berupa *alpha* dan *beta test* dan iterasi pada bagian *test*.

Family caregiver memiliki peranan penting dalam merawat orang yang memiliki kebutuhan khusus, lansia atau memiliki penyakit kronis. Namun sayangnya, beban yang datang dengan peran sebagai *family caregiver* juga besar seperti beban emosional, tanggungan kewajiban, beban merawat, hingga beban ekonomi. Hal ini menyebabkan stres pada *family caregiver*. Penyebab utama dari stres ini merupakan ketidaksiapan seseorang secara mental, fisik, maupun pengetahuan sebagai *family caregiver*.

Salah satu upaya untuk meringankan stres yang mereka alami adalah membantu mereka dalam masa adaptasi dengan peran baru ini. Maka, penulis merancang aplikasi untuk *family caregiver*. Aplikasi ini berfokus pada orang yang baru saja menjadi *family caregiver* dan membantu mereka mempersiapkan diri dengan peran baru ini. Aplikasi ini membantu secara emosional dengan cara memvalidasi emosi mereka dan menyadarkan mereka semua emosi yang mereka alami adalah bagian dari proses dan tidak apa untuk belajar adaptasi secara perlahan. Tidak hanya itu, aplikasi ini juga memberikan fitur *quiz* singkat untuk

memahami emosi mereka lebih dalam lagi dan juga memberikan solusi bagi kondisi yang mereka hadapi. Lebih dari itu, aplikasi ini juga menyediakan bantuan profesional sebagai pendukung proses adaptasi mereka dari sudut pandang seorang yang profesional. Tentunya aplikasi ini juga membantu mereka secara praktis mulai dari pengingat jadwal, jurnal harian, hingga membantu mengorganisasi catatan perkembangan kesehatan pasien maupun catatan dari dokter. Mereka juga dapat membaca artikel yang terkurasi mengenai seputar *caregiving* dan cara menjadi *family caregiver* yang dapat membekali mereka secara pengetahuan.

Pendekatan dengan media aplikasi ini memudahkan target perancangan untuk mengakses informasi dimanapun dan kapanpun. Selain itu, media aplikasi memiliki keunggulan dimana dapat menggabungkan beberapa jenis media menjadi satu yang dapat menstimulasi pengguna lebih dibandingkan media non-interaktif lainnya. Dengan kelebihan dari media aplikasi ini, aplikasi penyesuaian menjadi *family caregiver* dapat menjadi media pendukung proses adaptasi mereka menjadi seorang *family caregiver*.

Cara untuk merancang aplikasi untuk *family caregiver* adalah membangun aplikasi dengan kesan sebagai pendamping yang membimbing, inklusif, mudah diakses, serta menyajikan informasi secara suportif tanpa kesan menghakimi. Hal ini dapat dicapai dengan cara memberikan fitur-fitur yang tidak hanya membantu secara praktis, tetapi juga memberikan dukungan emosional sesuai dengan kebutuhan mereka menurut data yang telah dikumpulkan. Penggunaan warna hangat dihadirkan untuk menciptakan suasana tenang dan nyaman, sementara layout berbasis kolom mempermudah pengguna dalam menyerap informasi. Penggunaan gambar ilustrasi memberikan kesan inklusifitas dengan cara menyederhanakan identitas dengan gambar – gambar simbolik sederhana yang dapat mencakup demografi pengguna yang lebih luas. Keseluruhan tampilan aplikasi pun terasa ramah dan mengayomi. Ditambah dengan penerapan prinsip UI/UX seperti *Fitts' Law*, *Hick's Law*, dan *Jakob's Law*, aplikasi ini menjadi lebih intuitif serta efisien dalam penggunaannya.

5.2 Saran

Selama proses perancangan aplikasi adaptasi menjadi *family caregiver*. Penulis mendapatkan saran dari beberapa pihak yang terkait. Selain itu penulis juga memiliki saran kepada pembaca yang ingin melakukan penelitian dengan topik yang sama atau serupa.

1. Kepada penulis selanjutnya, topik ini dapat digalih lebih dalam dari sudut pandang yang berbeda seperti perancangan sistem pakar untuk aplikasi atau perancangan konten menurut ilmu psikologi agar menjadikan aplikasi ini lebih akurat. Penulis disarankan untuk menambahkan studi kasus nyata yang relevan dengan latar belakang agar urgensi topik lebih konkrit. Penulis disarankan untuk berfokus pada perancangan UI UX dan tidak menyentuh ranah pola pikir dari family caregiver agar hasil akhir perancangan selaras dengan tujuan awal perancangan. Penulis disarankan untuk menambahkan teori mengenai ilustrasi dan layout untuk mendukung proses pemilihan keputusan dalam desain. Selain itu, penulis juga disarankan untuk menambahkan halaman *quick guide* pada aplikasi untuk membantu pengguna memahami alur aplikasi
2. Kepada Universitas, diharapkan dapat memberikan bantuan dalam bentuk *timeline* yang lebih panjang agar tidak terjadi bentrokan antara masa magang dan pengajuan proposal.