

BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Permasalahan yang diangkat dalam perancangan ini adalah kurangnya pengetahuan maupun keterampilan masyarakat dalam membudidayakan cincau hijau, serta minimnya media informasi yang interaktif dan komprehensif mengenai topik tersebut. Hal tersebut menyebabkan hambatan dalam mendapatkan manfaat dari budidaya cincau hijau yang memiliki potensi sebagai pengobatan alternatif dan menjadi langkah antisipatif dalam menjaga kesehatan secara alami. Sebagai solusi, dilakukan perancangan aplikasi seluler mengenai budidaya cincau hijau yang menggunakan metode perancangan *design thinking*.

Data lapangan yang diperoleh menunjukkan adanya masalah dari media informasi dan kebutuhan akan media yang mudah diakses serta menarik secara visual untuk memandu proses budidaya. Melalui metode perancangan *design thinking* tercipta aplikasi seluler bernama CincauCare yang tercipta karena berdasarkan kuesioner yang dilakukan penulis, ditemukan adanya kekurangan terkait media informasi interaktif mengenai budidaya cincau hijau. Aplikasi yang dirancang sudah tervalidasi fungsinya melalui *alpha test* dan *beta test* dengan respon positif yang diperoleh, dibuktikan dengan hasil yang positif dari pengumpulan data kuesioner hasil *alpha test* dan *in depth interview beta test*. Validasi konten oleh ahli budidaya juga mengonfirmasi akurasi dan kelengkapan informasi yang disajikan. Maka, perancangan aplikasi seluler CincauCare merupakan sebuah solusi yang relevan dengan implementasi desain yang diharapkan dapat memberikan manfaat bagi target pengguna dalam membudidayakan cincau hijau.

5.2 Saran

Penulis hendak membagikan saran bagi peneliti lain dengan topik serupa di masa mendatang di penghujung tugas akhir ini. Saran praktis yang diberikan

penulis bagi dosen ataupun peneliti yang akan membuat perancangan dengan topik serupa adalah:

1. Untuk memastikan terdapat data-data dari sumber yang terpercaya berkaitan dengan topik pembahasan seperti melalui artikel jurnal sebelum memilih topik sebagai perancangan tugas akhir.
2. Sejalan dengan saran praktis awal penulis, penting untuk melakukan studi literatur yang ekstensif dari sumber-sumber akademis terpercaya sebelum memfinalisasi topik. Ini tidak hanya membangun landasan teori yang kokoh tetapi juga membantu mengidentifikasi *research gap* yang jelas dan memastikan kebaruan dari perancangan yang akan dilakukan.
3. Mengkritisi terlebih dahulu masukan yang diberikan oleh pembimbing dalam perancangan dan tidak langsung mengikuti arahan tanpa dipertimbangkan terlebih dahulu.
4. Sering kali manajemen waktu menjadi tantangan dalam pengerjaan tugas akhir, penulis menyarankan adanya manajemen waktu yang terstruktur. Membagi keseluruhan proyek menjadi tahapan-tahapan yang lebih kecil dengan target waktu yang realistis dapat membantu menjaga momentum dan kualitas pengerjaan, serta mengurangi potensi stres di akhir periode.
5. Efisiensi dalam proses *prototyping* dan desain visual sangat dipengaruhi oleh penguasaan perangkat lunak. Penulis menyarankan agar desainer meluangkan waktu di awal untuk memilih dan mempelajari perangkat lunak desain dan *prototyping* yang paling sesuai dengan kebutuhan proyek, sehingga dapat memaksimalkan produktivitas.
6. Meskipun mengerjakan perancangan penelitian merupakan hal yang serius, tetap diperlukan hiburan untuk mencegah *burnout* ataupun gangguan psikis lainnya yang akan menghambat proses. Sehingga penting untuk mendapatkan hiburan selama tidak mengganggu manajemen waktu.

Penulis juga turut memberikan saran bagi Universitas secara teoritis dan praktis sebagai berikut:

1. Menjaga stabilitas *website* Knowledge Center UMN sebagai acuan utama bagi mahasiswa dalam mendapatkan referensi tugas akhir.

2. Mensosialisasikan penggunaan alat bantu dalam mencari referensi lebih cepat, terutama ketika sedang menjalani mata kuliah seminar.
3. Memperbanyak referensi yang dapat diakses melalui perpustakaan, baik luring maupun daring.



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA