

BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Aplikasi Nutriku merupakan aplikasi seluler yang dirancang untuk membantu masyarakat dalam memahami gizi pada produk instan. Pada aplikasi Nutriku, ada beberapa fitur yang memudahkan pemahaman gizi tersebut, yaitu fitur *Scan* kemasan produk, perbandingan dua produk, menghitung gizi dengan Angka Kecukupan Gizi yang sesuai dengan fisik tubuh, dan penjelasan yang ada pada *pop up* gizi. Keberadaan aplikasi Nutriku diharapkan dapat membuat masyarakat lebih waspada akan apa yang mereka konsumsi dan lebih teliti akan kandungan gizi yang masuk ke dalam tubuh. Aplikasi ini dirancang dengan permasalahan sosial bahwa literasi gizi di Indonesia masih rendah.

Perancangan ini menggunakan teknik pengumpulan data kualitatif agar mendapat lebih banyak *insight* dari sisi ahli gizi dan masyarakat. Selain mendapat banyak informasi baru dari pengambilan data tersebut, hal ini juga untuk memastikan apakah data yang diperoleh dari jurnal dan buku itu masih terjadi di sekitar masyarakat. Ada beberapa kesimpulan dari pengumpulan data, yaitu tabel gizi ini sulit dipelajari, masyarakat tidak akan merasa waspada jika belum ada wabah yang berbahaya, rasa kepercayaan konsumen dengan produk itu sangat tinggi, serta pembeli lebih tertarik membaca informasi produk dan tanggal kadaluarsa pada kemasan produk. Tujuan dari perancangan ini adalah untuk merancang aplikasi seluler yang dapat digunakan untuk mengecek dan mempelajari gizi. Proses perancangan yang sudah dilakukan ini selalu berpusat dengan target dengan memikirkan apakah informasi tersebut mudah dimengerti oleh mereka, tampilan aplikasi mudah dinavigasi, apakah interaksinya juga membantu pengguna dalam menjelajahi informasinya, dan sebagainya.

Segala uji coba sudah dilakukan dari *Alpha test* dan *Beta test*. Pada *alpha test*, penulis mendapatkan banyak *insight* dari 57 responden yang berkaitan dengan

desain aplikasinya. Beberapa *insight* tersebut menyatakan bahwa ukuran font terlalu kecil, visual terlalu monoton, warnanya kurang kontras, dan ada sedikit masalah pada animasinya. Dengan beberapa masukan tersebut, penulis memperbaiki masalah yang ditemui dan menguji coba lagi pada *beta test*. Pada *beta test*, penulis mendapatkan beberapa masukan dari empat responden, seperti alur aplikasi, serta tulisan dan tombol yang terlalu kecil. Tetapi *beta test* ini sudah mendapatkan respon baik dari mendapat pengetahuan gizi yang baru dan visualnya yang mudah dimengerti. Walaupun begitu, perancangan aplikasi Nutriku ini masih jauh dari kata sempurna. Hal ini dapat terlihat dari animasi yang masih nge-lag, informasi yang belum selesai, dan visual yang masih monoton.

5.2 Saran

Dalam penelitian dan perancangan aplikasi Nutriku, penulis mendapatkan banyak pengalaman baru. Dengan melakukan perancangan aplikasi ini, penulis belajar manajemen waktu, pengembangan *skill* pada aplikasi desain, serta kesabaran dan ketekunan dalam mengerjakan proyek. Berikut merupakan saran yang penulis sampaikan kepada pembaca yang ingin mengambil topik penelitian atau perancangan yang serupa, yaitu:

1. Saran untuk dosen/peneliti

Bagi dosen atau peneliti yang ingin meneliti topik literasi gizi, carilah banyak informasi dengan beberapa teknik pengumpulan data, serta mencari data dari jurnal ilmiah dan buku. Selain itu, gunakan waktu dengan efisien dan jangan ragu untuk bertanya dan meminta pendapat dari orang yang ahli pada bidangnya apabila mengalami kesulitan, seperti ahli gizi, peneliti makanan, serta produsen produk. Hal ini dilakukan untuk mendapat informasi yang lebih dalam karena keterbatasan data di internet. Selain itu, lakukanlah uji test aplikasi sebanyak mungkin untuk mendapatkan banyak opini dari masyarakat lainnya.

2. Saran untuk Universitas Multimedia Nusantara

Bagi Universitas Multimedia Nusantara, memperbanyaklah informasi yang akan dibutuhkan dalam sebuah penelitian, seperti buku dan jurnal ilmiah.