

BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Kesimpulan hasil perancangan adalah *website* ini menjawab permasalahan kepercayaan atau praktik penanganan awal yang salah oleh masyarakat dengan menjelaskan akibat dari penanganan yang salah dan memberi informasi penanganan awal luka bakar yang tepat sesuai dengan derajat keparahannya. Latar permasalahan adalah kepercayaan masyarakat yang keliru mengenai penanganan awal luka bakar yaitu mengoles mentega, minyak, es batu, atau bahan rumah tangga lainnya pada luka bakar. Praktik yang salah dapat memperburuk kondisi luka bakar. Riset menunjukkan bahwa masih banyak masyarakat yang menunjukkan perilaku penanganan awal luka bakar yang kurang baik sementara jumlah kasus disabilitas akibat cedera luka bakar di Provinsi DKI Jakarta, Banten, dan Jawa Barat sendiri mencapai 2767 ribu korban. Oleh karena itu, penulis memutuskan merancang *website* Burn Helper yang dapat memberikan edukasi penanganan awal luka bakar yang tepat bagi masyarakat.

Perancangan juga menjawab masalah desain yaitu penyajian informasi yang dominan teks dan kurang informatif secara visual serta informasi masih kurang lengkap. Penulis menyajikan informasi berpadu dengan visual yang relevan untuk membantu meningkatkan pemahaman dan retensi terkait informasi penanganan awal luka bakar. *Website* Burn Helper juga berisi tambahan informasi seperti pencegahan, kupas penanganan awal yang salah, menghitung luas luka bakar total, perbedaan suhu sumber panas dan pengaruhnya, serta penyembuhan luka bakar dalam perspektif dokter dermatologi. Hasil *beta testing* membuktikan bahwa penyajian informasi lengkap dan lebih menarik dengan visual serta fitur *quiz* juga membantu pemahaman atas informasi yang telah dibaca. Perancangan ini dilengkapi juga dengan media sekunder yang berguna untuk mendukung media utama berupa Instagram *posts* dan *story*.

Perancangan *website* membahas informasi relevan terkait luka bakar seperti derajat luka bakar, pencegahan, kontak medis, dan informasi pendukung. Hal ini didasari *pain point* dimana *user* harus mengakses banyak *website* baru dapat mendapatkan info seperti alasan tidak boleh melakukan penanganan tertentu. Oleh karena itu, *website* ini sudah berisi informasi lengkap yang menjelaskan mitos penanganan awal serta info menarik lain yang dapat membantu pemahaman masyarakat. Dengan *website* Burn Helper ini, informasi mengenai penanganan awal luka bakar yang tepat sesuai derajat keparahannya dapat tersampaikan dengan informatif dan menarik.

5.2 Saran

Penulis mendapatkan pengetahuan lebih mengenai luka bakar dan penanganan awal, serta mempelajari hal-hal baru terkait riset dan perancangan desain *website* secara UI/UX di *platform* Figma. Pengalaman yang didapatkan penulis dari awal pengerjaan dan penyelesaian tugas akhir membuka ruang belajar dalam menangani tantangan yang muncul selama penelitian. Berdasarkan hasil sidang akhir, penulis menerima banyak masukan dari dewan sidang mengenai penelitian dan perancangan untuk perbaikan dan bahan pertimbangan ke depannya. Saran yang diterima terkait penelitian, dalam melakukan metode penelitian dengan cara kuesioner penting untuk menyebar kuesioner dengan metode *random sampling* agar mendapatkan responden dalam rentang umur yang sesuai dengan target perancangan. Kemudian, saran terkait perancangan yakni dalam merancang *information architecture*, dapat dilakukan *card sorting* kepada pengguna untuk membantu dalam mengelompokkan data/ informasi yang terdapat pada situs. *Brand mandatory* tidak disebutkan secara literal di hasil perancangan *website* akhir sementara visi & misi yang dicantumkan bukan *website* yang dirancang melainkan milik *brand* tersebut. Terakhir, dalam proses merancang *prototype website*, konten yang sudah diatur/ dikelompokkan ke dalam menu tertentu dari *card sorting* mampu diimplementasikan menjadi *drop-down menu* agar pengguna mengetahui isi dalam menu tersebut dan tidak menduga isi konten dalam menu. Berikut ini saran yang penulis kemukakan untuk menjadi pertimbangan bagi:

1. Dosen/ Peneliti

Dalam penulisan laporan/ publikasi akademis, penting mengumpulkan sumber dari buku yang terbit dalam 5 tahun terakhir agar informasi yang disampaikan lebih *update* dan kredibel terutama untuk perancangan media informasi. Peneliti yang ingin merancang *website* penulis sarankan untuk mempelajari UI/UX dari sumber buku dan perbanyak studi referensi dan eksisting. Hal ini dapat menambah *insight* terkait elemen UI/UX yang relevan dengan tema atau topik yang dibahas dan mendukung penulisan laporan. Penulis juga menghimbau untuk mengkontak narasumber dilakukan dari jauh hari sehingga masih terbuka kesempatan untuk mengubah jadwal wawancara apabila narasumber berhalangan hadir pada hari h. Terkait pemilihan topik perancangan atau penelitian, penulis sarankan memilih topik yang permasalahan sosial dan desain terlihat dengan jelas di lingkungan masyarakat. Tetapi pemilihan topik juga harus sesuai dengan minat dan komitmen peneliti untuk mempertahankan penelitian hingga akhir. Dalam membuat daftar pustaka, gunakan Mendeley untuk mencantumkan sitasi dan membuat daftar pustaka dengan teratur, tepat, dan efisien.

2. Universitas

Perancangan ini diharapkan dapat menjadi bahan referensi bagi mahasiswa, dosen, atau peneliti lain khususnya dalam perancangan *website* atau penelitian dengan topik relevan yakni luka bakar. Selain itu, diharapkan perancangan ini dapat menunjang pilar DKV yaitu informasi. Oleh karena itu, universitas dapat menerbitkan laporan perancangan ini ke dalam dokumen arsip Universitas Multimedia Nusantara terkait pelaksanaan tugas akhir yang mampu diakses publik.

Saran ini bertujuan untuk membantu penelitian/ perancangan semakin meningkat dalam segi kualitas ke depannya. Saran dapat menunjang penelitian/ perancangan yang dilakukan agar hasilnya semakin maksimal dan mampu berkontribusi dalam pengembangan ilmu pengetahuan baik dalam DKV maupun topik yang dibahas. Oleh karena itu, peneliti yang ingin atau sedang menjalankan

penelitian/ perancangan dapat menerapkan saran tersebut untuk menunjang laporan yang dikerjakan menjadi lebih maksimal dan baik dalam kualitas karya.



UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA