

BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Perang orang tua dalam membimbing dan berkomunikasi terhadap anak mereka sangatlah penting. Terlebih di era modern ini, dimana perkembangan teknologi sudah berkembang dengan pesat. Namun tentu saja terdapat permasalahan yang menghalangi seperti, kesibukan, jarak, waktu dan bahkan masih banyak orang tua yang tidak tahu cara berkomunikasi dengan anak mereka. Dikhawatirkan akan menimbulkan jarak emosional antara kedua belah pihak sehingga menyebabkan anak memiliki prososial yang tidak baik. Menurut riset dan data yang sudah dilakukan oleh penulis, masih banyak orang tua diluar sana sibuk bekerja sehingga tidak memiliki waktu yang cukup Bersama anak mereka, oleh karena permasalahan ini penulis merasa topik permasalahan penting untuk dibahas dan mencari solusi perancangan desain yang tepat.

Perancangan solusi desain, penulis menggunakan metode *Human centered design* yang terdiri dari tiga tahap yaitu *inspiration*, *ideation*, dan *implementation*. Tahap pertama yang dilakukan oleh penulis adalah tahap *inspiration*, dimana dalam tahap ini penulis melihat Kembali topik permasalahan yang sedang diangkat. Selanjutnya penulis menentukan target utama dan menentukan solusi perancangan terbaik dalam menyelesaikan masalah tersebut. Setelah melewati tahap *inspiration*, penulis memasuki tahap selanjutnya yaitu *ideation*, dimana dalam tahap ini penulis melakukan beberapa tahap penting seperti, *brainstorming*, menentukan *visual moodboard*, sketsa, *low fidel & high fidel*, dan terakhir melakukan uji coba *prototyping* aplikasi.

Dan terakhir penulis memasuki tahap *Implementation*, dimana dalam tahap ini penulis melakukan *beta test* terdapat target utama yaitu orang tua. Dalam tahap ini penulis juga membuat media sekunder, dalam mendukung promosi mockup media utama dan juga memberikan gambaran visual apabila aplikasi

tersebut terdapat pada halaman download. Terakhir dalam tahap *implementation* penulis menentukan *budgeting* untuk mengetahui estimasi biaya apabila aplikasi dilanjutkan kedalam tahap realisasi.

5.2 Saran

Berikut beberapa saran yang penulis dapat saat melakukan perancangan aplikasi untuk meningkatkan kedekatan emosional antara orang tua yang sibuk dengan anak

1. Saat melakukan perancangan aplikasi terutama tampilan layout, semuanya harus dilakukan dengan konsisten
2. Memastikan aplikasi tersebut *User friendly* agar mudah dipahami dan digunakan oleh pengguna
3. Aplikasi dibuat dengan simple, sederhana menyesuaikan target utama
4. Pemilihan warna dan ilustrasi yang menarik namun sederhana agar tidak membingungkan kedua belah pihak
5. Tambahkan fitur notifikasi pengingat agar orang tua dapat meluangkan waktu Bersama anak mereka
6. Libatkan pengguna secara bersamaan antara orang tua dan anak, untuk mendapatkan *feedback* maksimal dalam membantu perancangan aplikasi

Setelah melakukan sidang akhir, penulis mendapatkan saran lebih lanjut mengenai hasil karya perancangan. Berikut merupakan saran yang sudah diberikah oleh dosen penguji dan ketua siding selama proses sidang akhir:

1. Lebih memperhatikan penggunaan gaya ikon, ikon yang dibuat harus konsisten dengan gaya yang diinginkan agar lebih terlihat selaras dan rapih
2. Lebih memperhatikan pengguna remaja dan minor
3. Memperhatikan apa saja kebutuhan pengguna terutama orang tua
4. Memperhatikan kredibilitas narasumber
5. Memperhatikan hubungan langsung antara masalah latar belakang dengan desain dan solusi desain
6. Memperhatikan penggunaan grid dalam perancangan