

BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Pendidikan merupakan salah satu faktor terpenting dalam menjalani kehidupan di era sekarang. Terdapat berbagai tingkat pendidikan yang harus dilewati sebelum menginjakkan kaki di perguruan tinggi. Siswa SMP dan SMA sudah harus mulai mencari jurusan perguruan tinggi yang sesuai dengan minat bakat serta memiliki prospek kerja yang baik untuk menjamin kualitas masa depan mereka.

Mencari dan memperdalam informasi terhadap jurusan tinggi bukanlah suatu hal yang mudah. Tidak semua siswa memiliki akses informasi yang cukup, khususnya dalam bidang seni dan desain dimana sering kali jurusan tersebut masih kurang dipahami secara menyeluruh. Oleh karena itu, dibutuhkan media yang dapat membantu mereka menggali minat bakat, kemampuan, serta pilihan jurusan yang relevan dengan dunia seni dan desain.

Sebagai jawaban atas kebutuhan tersebut, penulis merancang sebuah *website* yang bertujuan memberikan informasi edukatif untuk remaja yang sedang mencari jurusan terkait seni dan desain seperti tes minat bakat, tes buta warna, serta penjelasan jurusan seni dan desain yang disajikan bersama dengan ilustrasi yang menarik. Selain itu terdapat informasi lain yang dapat digali secara pribadi dengan menggunakan fitur konsultasi psikolog. Proses perancangan *website* ini dilakukan melalui metode Design Thinking agar *website* dibuat sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan penggunaannya.

Untuk memastikan kualitas dan efektivitasnya, dilakukan uji coba seperti *Alpha* dan *Beta Testing*. Hasil dari pengujian ini menjadi masukan penting dalam penyempurnaan desain, fitur, dan konten *website*. Selain media utama berupa *website*, digunakan juga media pendukung seperti *flyer* sebagai media promosi untuk menjangkau lebih banyak pengguna secara luas, serta *merchandise* berupa *bag charm*. Ketika pengguna mendukung *website* dengan membeli *bag charm*, maka mereka akan mendapatkan *gimmick* berupa stiker.

5.2 Saran

Perancangan *website* ini telah mencapai berbagai tahapan yang sudah dilakukan oleh penulis untuk memaksimalkan hasil perancangan. Terdapat beberapa saran yang dapat diberikan penulis kepada dosen atau peneliti lain yang tertarik untuk membahas penelitian serupa. Terdapat juga saran kepada universitas yang telah memberikan wadah bagi penulis untuk menyelesaikan perancangan *website* ini.

1. Dosen/Peneliti

Setelah melakukan perancangan *website* dari awal hingga akhir, penulis dapat memberikan saran kepada dosen maupun peneliti lain agar memfokuskan jurusan ke satu bidang fakultas saja. Jika pemilihan bidang lebih dari satu, maka hal itu dapat menimbulkan munculnya informasi yang samar yang diakibatkan oleh terlalu luasnya jenis fakultas serta program studi yang ada di perguruan tinggi. Hal tersebut dapat berujung kepada informasi yang tidak spesifik dan bahkan dapat membuat informasi menjadi membingungkan.

Setelah melakukan sidang, penulis dapat memberikan saran kepada dosen maupun peneliti lain untuk memperdalam konteks saat wawancara untuk mendapatkan *insight* yang kritis. Selain itu, dalam hal teknis penulis mendapatkan saran untuk memberikan penjelasan di bagian hasil tes minat dan bakat bahwa tes tersebut tidak sepenuhnya menentukan kelayakan seseorang untuk masuk ke bidang seni dan desain, tetapi hasil tes justru diperuntukan untuk menjadi salah satu alat bantu seseorang untuk memilih jurusan yang akan ditempuh kedepannya. Sedangkan dalam perancangannya, *prototype* yang dibuat di bagian fitur utama dapat di highlight dengan menambahkan tidak hanya tiga pertanyaan, tetapi sesuai dengan jumlah pertanyaan jenis tes minat bakat yang dipilih, sehingga *prototype* terlihat matang dan sesuai. Terakhir, penulis disarankan untuk memberikan konten informasi yang lebih dalam seperti penambahan terkait *basic softskills*, *hardskills* yang sekiranya mendukung informasi terkait hal yang berhubungan dengan prospek pekerjaan.

2. Universitas

Saran yang dapat saya berikan kepada Universitas Multimedia Nusantara yang telah memberikan kesempatan bagi penulis untuk merancang *website* prospek jurusan seni dan desain di perguruan tinggi bagi remaja ini adalah terkait penjadwalan dan pemberian waktu yang kurang tepat. Menurut pandangan penulis pribadi, beberapa hal yang tidak terlalu rumit seperti pada tahapan *brainstorming* dapat dipersingkat dan tahapan *prototyping* serta *testing* dapat diberikan waktu yang lebih banyak karena selain membuat *prototyping* yang tidak dapat dibilang mudah, penulis juga membutuhkan lebih banyak waktu untuk mengumpulkan narasumber atau responden yang bersedia membantu menjawab pertanyaan wawancara maupun kuesioner pada tahap *testing*.

