

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Setelah menganalisa desain *website* yang telah dibuat, penulis kemudian menyimpulkan beberapa hal dari perancangan *website*. Kesimpulan yang didapat adalah hasil perancangan *website* memberikan hasil yang berguna bagi target audiens dalam memberikan informasi mengenai etika penggunaan AI dalam pembuatan konsep *game*. Target audiens juga dapat dengan mudah mencari informasi mengenai etika AI dalam konsep *game* karena interaktivitas *website* mudah dan disukai oleh target audiens terlihat dari hasil beta tes yang telah dilakukan. Namun terdapat kekurangan dimana sisi visual *website* masih harus ditingkatkan dimana target audiens tidak terlalu tertarik dengan visual *website*. Kesimpulan terakhir adalah *website* informasi ini berhasil membuat target audiens atau mahasiswa dapat dengan mudah mencari informasi mengenai etika penggunaan AI dalam pengembangan konsep *game* dari interaktivitas *website* yang mudah dan disukai untuk dinavigasi dan digunakan berdasarkan hasil testing yang telah dilakukan kepada target audiens.

5.2 Saran

Melalui hasil sidang yang dilakukan penulis mendapatkan beberapa saran didalam perancangan *website* etika penggunaan generatif AI dalam pengembangan konsep *game* bagi mahasiswa oleh dewan sidang. Masukan pertama dari dewan sidang adalah desain *website* yang belum memiliki kontras yang benar didalamnya. Menurut ketua sidang desain *website* memiliki kontras yang belum sempurna, seperti pada satu halaman dimana tipografi pada halaman tersebut menjadi hilang karena tipografi memiliki warna yang sama dengan warna background *website* sehingga tulisan atau teks menjadi hilang. Masukan kedua yang berasal dari dewan sidang adalah *website* memiliki pemilihan warna yang belum konsisten pada setiap halamannya, contohnya adalah pada halaman *homepage*, pemilihan informasi dan halaman artikel memiliki warna-warna yang berbeda

antara satu sama yang lain. Berikut adalah saran yang penulis berikan terkait penelitian mengenai media dan topik yang serupa:

1. Peneliti

Penulis disarankan untuk menggali lebih dalam terkait etika dan batasan penggunaan AI didalam area universitas agar hasil data dapat penelitian ini dapat lebih dikeurcutkan dan lebih lengkap terkait permasalahan etika AI bagi mahasiswa khususnya dalam pengembangan konsep *game*. Selain itu penulis juga disarankan untuk memberikan kontras yang benar pada saat perancangan desain *website* agar informasi seperti teks tidak hilang jika dilihat oleh pengguna *website*.

2. Dosen

Kepada dosen diharapkan agar lebih sabar dalam membimbing mahasiswanya pada saat kesulitan dalam menyusun laporan ataupun sedang dalam pembuatan sebuah karya untuk tugas akhir.

3. Universitas

Kepada universitas adalah diharapkan agar penelitian mengenai topik mengenai etika AI dalam pengembangan konsep *game* ini dapat dijadikan sebagai sumber referensi untuk pengembangan aturan dan etika penggunaan AI kepada mahasiswa didalam area universitas.

Melalui perancangan *website* ini penulis mempelajari banyak terutama mengenai topik etika penggunaan AI baik itu dalam pembuatan konsep *game* ataupun dalam dunia perkuliahan. Melalui perancangan ini juga penulis mempelajari mengenai perancangan *website* secara sistematis dimulai dari mencari referensi, membuat *flowchart*, membuat *information architecture* hingga pada perancangan *website* hingga interaktivitas *website*. Tentu saja hasil perancangan dan laporan tidak terlepas dari banyaknya kekurangan, sehingga memberikan ruang untuk pengembangan lebih lanjut.