

BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Anak dengan disabilitas mental dan intelektual membutuhkan intervensi dini yang tepat untuk mendukung perkembangan mereka secara optimal. Namun, berdasarkan hasil penelitian dan wawancara dengan orang tua, ditemukan bahwa keterbatasan akses dan kurangnya informasi yang terstruktur mengenai layanan intervensi di DKI Jakarta menjadi kendala utama. Informasi yang tersedia masih tersebar dan tidak mendetail, sehingga menyulitkan orang tua dalam menentukan langkah terbaik untuk anak mereka.

Sebagai solusi dari permasalahan tersebut, dirancanglah media informasi interaktif berupa *mobile site* NURTUREPAL. Perancangan dilakukan dengan pendekatan metode *Design Thinking* oleh Robin Landa, melalui tahapan *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test*. *Mobile site* ini berfungsi sebagai pusat informasi layanan intervensi yang menyajikan data seputar diagnosis, terapi, sekolah, hingga komunitas, dengan fitur pencarian berbasis filter dan lokasi. Target utama dari media ini adalah orang tua anak disabilitas berusia 35–44 tahun dengan domisili di DKI Jakarta.

Selama proses perancangan, dilakukan validasi melalui *Alpha Test* ke ruang publik dan *Beta Test* terhadap tiga orang tua yang merupakan target *user*. Hasilnya menunjukkan bahwa NURTUREPAL dinilai informatif, mudah digunakan, dan potensial sebagai media rujukan dalam mencari layanan intervensi. Untuk memperluas jangkauan, media sekunder seperti Instagram Feeds, *web ads*, dan poster juga dirancang. Semua aset visual dikembangkan berdasarkan prinsip desain dan teori yang relevan agar konsisten secara estetika dan fungsional.

Dengan *big idea* '*Unlocking Potential with a Special Companion*', Seluruh aset visual seperti warna, tipografi, ilustrasi, ikon, dan tombol dirancang secara konsisten berdasarkan konsep perancangan dan teori desain yang mendasari proses visual. Dari perancangan tersebut, disusun alur utama penggunaan yang

meliputi aktivitas pencarian layanan intervensi, pemilihan kategori, hingga akses informasi lebih lanjut terkait tempat dan kontak penyedia. Alur ini kemudian diuji langsung oleh target *user* melalui proses *alpha* dan *beta testing* untuk melihat sejauh mana media dapat dipahami dan digunakan dengan baik. Mobile site NURTUREPAL diharapkan mampu menjadi sarana utama yang memudahkan orang tua dalam mencari layanan intervensi, serta menjadi pendamping digital yang inklusif dan responsif terhadap kebutuhan yang ada.

5.2 Saran

Selama pengerjaan tugas akhir berjudul Perancangan *mobile site* NURTUREPAL, penulis mengalami proses yang tidak hanya menantang tetapi juga sangat memperkaya pengetahuan dan keterampilan. Pengerjaan perancangan tugas akhir memberi kesempatan untuk mengembangkan kemampuan teknis dalam perancangan UI/UX serta menyusun laporan yang analitis dan terstruktur. Selain itu terdapat beberapa hal yang harus diperhatikan saat membuat perancangan seperti pentingnya untuk memperhatikan detail teknis dalam perancangan, seperti konsistensi dan kejelasan UI terutama untuk membedakan fungsi setiap fitur atau kontrol agar sesuai dengan fungsinya, menjaga konsistensi ukuran aset di seluruh halaman, serta mengatur *tracking* teks untuk meningkatkan keterbacaan. Konsistensi gaya ilustrasi juga menjadi hal krusial, terutama dalam membedakan aset media dan *placeholder*, demi pengalaman *user* yang lebih baik. Selain itu, terdapat masukan penambahan fitur berupa rekomendasi layanan intervensi langsung dari profesional sesuai kebutuhan anak, sebagai bentuk penguatan fungsi *mobile site* yang dirancang.

Selain aspek teknis, penulis juga mendapatkan wawasan baru terkait dunia disabilitas mental dan intelektual, khususnya pada anak-anak, sebuah topik yang sebelumnya belum banyak dikenal. Melalui riset, studi literatur, dan wawancara langsung dengan orang tua serta ahli, penulis memperoleh pemahaman mendalam dan perspektif nyata mengenai kebutuhan mereka. Berdasarkan seluruh pengalaman ini, penulis dapat diberikan saran bagi pihak dosen/peneliti dan universitas yang memiliki keinginan untuk melakukan perancangan dengan topik atau media serupa di masa depan.

1. Dosen/ Peneliti

Penting untuk mengatur waktu sebaik mungkin, tidak hanya untuk mengerjakan perancangan atau laporan, tetapi juga untuk beristirahat dan melakukan kegiatan lainnya agar tetap seimbang secara mental dan fisik. Kedua, seluruh file yang digunakan sebaiknya diberi penamaan yang rapi dan disimpan di lokasi yang jelas agar mudah ditemukan saat dibutuhkan. Ketiga, dokumentasi proses pengumpulan data harus dilakukan secara langsung dan lengkap, termasuk meminta narasumber untuk menandatangani NDA (Non-Disclosure Agreement) demi menjaga etika penelitian. Keempat, peneliti sebaiknya selalu mencari referensi sebagai acuan desain, terutama jika belum terbiasa merancang media sejenis. Terakhir, sangat disarankan untuk menghubungi pihak-pihak terkait jauh-jauh hari, terutama organisasi atau instansi yang memerlukan waktu untuk memproses permintaan pengambilan data, agar tidak menghambat jalannya penelitian.

2. Universitas

Sebagai saran untuk pihak universitas, khususnya bagi pengelola program tugas akhir, terdapat beberapa hal yang dapat diperbaiki guna mendukung proses yang lebih terstruktur dan efisien bagi mahasiswa maupun dosen pembimbing. Pertama, pemaparan timeline tugas akhir yang konsisten dari tahun ke tahun sangat penting untuk membentuk standar yang jelas, sehingga mahasiswa dapat melakukan persiapan dengan lebih matang dan program berjalan lebih terarah. Kedua, penetapan jadwal bimbingan yang pasti setiap minggu, disesuaikan dengan jadwal dosen, akan membantu menciptakan jarak yang seimbang antara sesi bimbingan serta mempermudah koordinasi semua pihak. Ketiga, jarak antara *prototype day* dan BWS sebaiknya dibuat lebih renggang agar mahasiswa memiliki waktu yang cukup untuk melakukan revisi karya dan mempersiapkan *Beta Test* secara lebih matang dan bertahap.