

BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Setelah melakukan proses perancangan untuk tugas akhir ini, penulis dapat memberikan kesimpulan mengenai perancangan ini. Terdapat motivasi kuat di kalangan masyarakat untuk menempuh pendidikan luar negeri karena diyakini pengalaman belajar di lingkungan internasional dapat membuka jalan menuju kesuksesan global dan meningkatkan kualitas diri, oleh karena itu, penulis merancang dengan tujuan untuk memperkenalkan audiens remaja khususnya pada jenjang SMA dengan informasi cara mempersiapkan diri kuliah di luar negeri, mulai dari informasi beasiswa, tantangan menuju uji universitas luar negeri, *culture shock*, serta hal-hal penting yang perlu dipersiapkan sebelum kuliah di luar negeri. Batas perancangan ini dibatasi dengan rentang user usia 15 – 19 tahun dan telah melakukan *user testing* kepada beberapa target audiens, sehingga penulis mendapatkan kritik dan saran berupa aspek yang perlu dibenahi sehingga dapat ditingkatkan lagi untuk isi konten yang diberikan melalui media *mobile website* ini bagi para pengguna.

Dalam merancang *mobile website* berbasis *storytelling* ini, penulis menggunakan metode *design thinking* oleh Stanford yang terdiri dari lima tahapan fase yaitu pertama *emphatize*, dimana penulis memahami masalah yang dialami oleh *user*, sehingga penulis dapat melanjutkan ke tahap berikutnya *define*, dimana penulis melakukan *brainstorming* dengan ide-ide yang dicetuskan oleh penulis dan dikembangkan ke tahap *ideate*, dimana penulis membuat *mindmap*, konsep, penggunaan teks, warna, sampai ke tahap selanjutnya yaitu *prototype*, dimana seluruh ide dirancang menjadi *mobile website*, penulis merancang *prototype* dengan konsep *storytelling* menggunakan level sebagai tahapan-tahapan cara mendapatkan informasi untuk para user, sehingga ke tahap terakhir yaitu *test*, dimana user target remaja yang mencoba media secara langsung untuk diuji.

Hasil dari uji *user testing alpha test* tersebut, ada beberapa hal yang dapat penulis benahi untuk memperbaiki media menjadi lebih baik untuk target selanjutnya. Penulis meningkatkan interaktivitas *website* menggunakan tombol *next* yang dapat user tekan ketika menempuh setiap potongan cerita yang muncul pada *website*, sehingga pengalaman user dalam menggunakan website menjadi lebih menyenangkan dan nyaman. Setelah melakukan pengembangan dan perbaikan lebih lanjut, penulis melakukan *beta test* agar mendapatkan pendapat dan saran lainnya dengan tujuan dapat memperbaiki media menjadi lebih baik dan efisien. Berdasarkan hasil uji coba yang sudah dilakukan, penulis dapat menyimpulkan bahwa media interaktif *website storytelling* ini diharapkan dapat membantu dan menyelesaikan dari permasalahan perancangan yang ada dalam memberikan informasi mengenai cara mempersiapkan diri untuk kuliah di luar negeri bagi target remaja, dengan kritik dan saran yang diberikan oleh para user testing, dapat diimplementasikan untuk menjadi hasil terakhir perancangan oleh penulis.

5.2 Saran

Pada saat penulis mengerjakan perancangan untuk tugas laporan ini, penulis mempelajari banyak hal yang berkaitan dengan persiapan kuliah di luar negeri, teori-teori yang digunakan, sumber-sumber yang kredibel, penerapan desain khususnya media *website* interaktif, dan pengaturan waktu. Dari pengalaman ini, penulis mempunyai beberapa saran terutama pada karya yang dirancang bagi mahasiswa lain yang tertarik mengambil topik dan media yang serupa untuk menciptakan karya yang lebih baik dan dapat berguna bagi semua orang.

1. Dosen/peneliti

Setelah penulis menyelesaikan sidang akhir, penulis mendapatkan beberapa masukan dari dewan dosen yang diberikan ke penulis. Berikut merupakan saran yang dibuat oleh penulis yang didapatkan oleh dewan sidang.

- a. Melakukan riset tambahan yang lebih mendalam dengan tujuan untuk mendapatkan memberikan informasi yang lebih lengkap dalam hasil final media.

- b. Penulisan *copywriting* yang lebih baik dalam menghasilkan isi konten yang lebih lengkap, dan terdapat beberapa penulisan yang salah seperti '*sertificate*' sehingga disarankan untuk lebih teliti dalam penulisan dalam media.
- c. Melakukan pengembangan lebih lanjut dalam konten media pada aspek interaktivitas agar lebih mendalam dan menarik serta meningkatkan fitur interaktif yang dapat memberikan pengalaman bagi pengguna. Hal ini diharapkan mampu meningkatkan efektivitas penyampaian informasi dan keterlibatan user dalam penggunaan media. Penggunaan warna dalam media perlu dipertimbangkan dan disarankan agar penggunaan warna yang cocok terhadap topik yang diangkat yaitu persiapan kuliah di luar negeri, dan untuk target remaja.

2. Universitas

Diharapkan dapat memberikan dukungan penuh pada mahasiswa yang sedang menjalani tugas akhir, Universitas diharapkan dapat memberikan sumber daya berupa koneksi dengan pihak, selain itu, universitas diharapkan memiliki sumber daya dalam memudahkan pengumpulan data.

Dengan hasil perancangan ini, diharapkan untuk menjadi referensi atau pedoman yang bermanfaat bagi mahasiswa yang hendak mengangkat topik serupa dalam penelitian tugas akhir, dan memberikan informasi yang relevan dan solutif bagi audiens yang membutuhkan, dan dapat membantu mahasiswa yang hendak mengambil topik yang serupa atau mencari pemahaman lebih mendalam terkait permasalahan yang diangkat.