

BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Perancangan UI/UX Website Mengenai Konsep Sati Bagi Umat Buddha merupakan perancangan yang ditujukan untuk remaja berusia 12-18 tahun yang sedang dalam tahap membangun jati diri dengan mempertimbangkan tujuan, nilai, dan kepercayaan yang dianut. *Website* ini ditujukan untuk mengenalkan konsep *sati* Buddhis bagi umat dalam mengembangkan nilai spiritual dan pemahaman religius mereka. Proses perancangan ini dilakukan melalui metode design thinking oleh Interaction Design Foundation yang meliputi *tahap empathize, define, ideate, prototype, dan test*. Melalui proses desain yang dilalui, *website* Sati: Space to Reflect berhasil menggabungkan elemen *UI/UX* seperti warna, gaya ilustrasi, penggunaan elemen *roll film, copywriting*, dan penambahan interaksi maupun animasi untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih imersif dan menyenangkan. Evaluasi melalui *alpha test* dengan menggunakan *short UEQ* menunjukkan bahwa *website* memiliki *pragmatic and hedonic quality* pada kategori *excellent*. Selain itu, setelah melakukan revisi dan *beta test*, didapatkan hasil bahwa *website* telah memenuhi kebutuhan pengguna dengan memenuhi aspek kemudahan penggunaan, kejelasan, daya tarik visual, dan kenyamanan interaksi *website*.

Selain *website*, penelitian ini juga menghasilkan media sekunder berupa *mini zine, merchandise, dan design system* yang membantu memperkuat identitas *website* serta meningkatkan pengalaman pengguna secara keseluruhan. Kehadiran media-media pendukung ini juga membantu dalam mengarahkan pengguna terkait keberadaan *website* dan menambah motivasi serta *engagement* yang diperlukan untuk mendorong remaja belajar dan berlatih *sati*.

5.2 Saran

Perancangan tugas akhir berjudul *Perancangan UI/UX Website Mengenai Konsep Sati Bagi Umat Buddha* berlangsung selama kurang lebih empat bulan. Selama perancangan ini, penulis menyadari bahwa manajemen waktu,

konsistensi, serta dukungan lingkungan kerja sangat berpengaruh terhadap kelancaran penggerjaan. Oleh sebab itu, berikut beberapa saran yang dapat penulis berikan kepada mahasiswa maupun pihak kampus UMN terkait proses maupun hasil perancangan untuk hasil yang l.

1. Bagi Mahasiswa

- Memilih topik yang selaras dengan minat pribadi, sehingga proses penggerjaan tidak terasa seperti beban, melainkan eksplorasi untuk meingkatkan kemampuan riset serta desain sesuai dengan kebutuhan.
- Menyisihkan waktu secara konsisten setiap hari untuk mengerjakan tugas akhir agar tidak *overwhelmed* menjelang *deadline*.
- Aktif mencari inspirasi dengan *scroll* sosial media ataupun mengikuti pameran untuk memperkaya referensi visual.
- Rutin mengikuti bimbingan dan berdiskusi dengan dosen pembimbing.
- Memverifikasi isi konten perancangan ke ahli untuk memastikan informasi yang disajikan aktual dan sesuai.
- Membuat desain dengan versi *mobile* untuk meningkatkan aksesibilitas *website*, terutama di kalangan remaja.

2. Bagi Universitas

- Menyediakan ruang yang lebih nyaman selama *alpha test* untuk menjaga kekondusifan selama kegiatan berlangsung.
- Menyediakan kualitas koneksi internet yang stabil selama pelaksanaan kegiatan pengujian demi hasil *preview* yang optimal selama *alpha test*.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA