

BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Perancangan aplikasi Bloomate bertujuan untuk memberikan informasi mengenai perawatan *blue tongue skink* kepada pemilik maupun calon pemilik dari kadal panana ini. Aplikasi dirancang sebagai sumber informasi yang mudah diakses, praktis, dan terpercaya. Masalah yang menjadi fokus pada perancangan merupakan minimnya pengetahuan mengenai standar kesejahteraan hidup peliharaan, tidak hanya itu belum ada media informasi yang menawarkan pembahasan secara komprehensif. Bloomate hadir untuk memenuhi kebutuhan tersebut dengan memberikan informasi yang lengkap, mulai dari manajemen kandang, perawatan, pakan, pencegahan penyakit, praktik reproduksi, dan sebagainya. Aplikasi ini juga menyediakan panduan visual dan tips praktis yang disesuaikan dengan kondisi dan kebutuhan kadal Panana. Dengan demikian, aplikasi Bloomate diharapkan menjadi media efektif yang membantu pemilik dan calon pemilik kadal panana dengan standar kesejahteraan optimal.

Proses perancangan Bloomate dimulai dengan pengumpulan data melalui beberapa metode. Pertama, dilakukan wawancara dengan dua ahli untuk memperoleh informasi primer mengenai perawatan, perilaku, dan kebutuhan kadal panana. Kedua, dilakukan *Focus Group Discussion* (FGD) untuk memvalidasi data yang diperoleh dan menguji hipotesis awal terkait konten dan fitur aplikasi. Selain itu, dilakukan studi referensi terhadap tiga aplikasi sejenis untuk memahami fitur, konten, dan desain yang relevan, sehingga dapat diadaptasi dan diterapkan dalam perancangan media ini. Setelah mendapatkan data, penulis mengidentifikasi kembali kebutuhan dan kesulitan target audiens terkait topik. Data yang telah diolah kemudian dibawa ke tahap *brainstorming* untuk menghasilkan big idea dan konsep yang sesuai dengan topik perancangan. Hasil ide dikembangkan menjadi aset dan *prototype*, yang kemudian diuji melalui *alpha test*. *Alpha test* menghasilkan *feedback*, sehingga penulis dapat melakukan revisi dan penyempurnaan karya

sebelum akhirnya masuk pada tahap *beta test*. Hasil akhir *beta test* menunjukkan bahwa aplikasi Bloomate dinilai berhasil dalam menjalankan aplikasi yang efektif, bermanfaat, mudah dicerna, dan informatif bagi pemilik maupun calon pemilik kadal panana.

Sebagai media pendukung dari perancangan aplikasi, penulis membuat media sekunder. Media sekunder difungsikan sebagai sarana promosi sekaligus meningkatkan jangkauan, keterlibatan, dan pengalaman pengguna dengan aplikasi Bloomate. Media ini mencakup Instagram *ads*, Play Store *page*, serta *merchandise* seperti *t-shirt*, *keychain*, *flash card*, *sticker*, serta pin. Secara keseluruhan, Bloomate berfungsi sebagai media edukasi digital yang efektif untuk meningkatkan pengetahuan, keterampilan, dan kesadaran pemilik kadal panana dalam merawat hewan peliharaannya. Keberhasilan aplikasi ini diharapkan dapat mendorong praktik pemeliharaan yang lebih profesional, mengurangi risiko penyakit, dan meningkatkan kualitas hidup kadal panana yang dipelihara.

5.2 Saran

Melalui tahap sidang akhir, terdapat beberapa saran yang diperoleh dalam perancangan aplikasi Bloomate. saran yang diperoleh dapat digunakan sebagai bahan improvisasi dan perkembangan selanjutnya. Pertama, ruang *touch target* terlalu kecil dan kurang mempertimbangkan *experience* pengguna, diperlukan perbaikan dalam area *touch target* yang awalnya menyesuaikan ukuran *font* menjadi ukuran *button* sekitarnya. Dengan demikian, pengguna merasa lebih nyaman dalam mengakses aplikasi. Kedua, dibutuhkan *error message* untuk beberapa *flow* yang tidak bekerja. Ketiga, terjadi kesalahan dalam pencetakan media sekunder berupa *flash card* yang menjadikannya lebih kecil dari seharusnya, dibutuhkan *quality control* yang lebih efisien, *test and error*, serta *planning* yang lebih matang di kesempatan berikutnya. Terakhir, aplikasi dinilai masih belum mencukupi unsur *findable*, sehingga memungkinkan pengguna untuk kebingungan dalam *flow*-nya. Dengan demikian, ruang improvisasi dalam aplikasi ini masih besar dan dapat dikembangkan lagi.

Selanjutnya, penulis memiliki beberapa saran yang dapat diberikan pada pembaca. Berikut adalah saran-saran yang diperoleh penulis dari perancangan ini.

1. Dosen/ Peneliti

Penulis menyarankan untuk melaksanakan riset dan penelitian masalah secara mendalam untuk mendapatkan hasil data yang lebih akurat. Data informasi mengenai kadal panana masih banyak yang belum diketahui secara umum dan masih banyak yang masih bisa di eksplorasi dengan baik. Tidak hanya itu, penulis menyarankan untuk memberikan visual yang lebih detail mengenai penyampaian informasi, seperti media video, animasi, dan sebagainya. Sehingga penggambaran pada pengguna lebih terlihat secara jelas. Terakhir, penulis menyarankan pada pembaca untuk menyebarluaskan pengetahuan mengenai *blue tongue skink* atau kadal panana.

2. Universitas

Penulis menyarankan agar universitas mendukung penelitian dan pengembangan topik terkait hewan eksotik, termasuk kadal panana. Dukungan ini dapat berupa fasilitas riset lapangan, akses literatur ilmiah, serta penyediaan platform untuk publikasi hasil penelitian. Penulis juga menyarankan agar universitas mempertimbangkan integrasi media digital edukatif dalam kurikulum atau kegiatan pengabdian masyarakat, sehingga informasi terkait kesejahteraan hewan eksotik dapat lebih tersebar dan bermanfaat bagi masyarakat luas.

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A