

BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Perancangan website edukasi kolesterol Cholestory dilakukan sebagai sebuah *response* terhadap rendahnya pemahaman masyarakat dewasa muda mengenai kolesterol risiko medisnya, serta kurangnya akses informasi kesehatan yang mudah dipahami. Berdasarkan temuan dari kuesioner dan FGD, ditemukan bahwa adanya sebagian besar target audiens belum memahami konsep LDL kolesterol jahat, HDL kolesterol baik, faktor risiko, serta cara melakukan pemeriksaan mandiri seperti *home testing kit*. Kebutuhan ini kemudian menjadi dasar pengembangan media informasi yang bersifat visual, interaktif, dan mudah diakses oleh masyarakat umum.

Perancangan media informasi ini bertujuan sebagai sebuah media informatif kepada target audiens masyarakat dewasa muda berumur 18 hingga 29 tahun yang memiliki status ekonomi sosial tingkat A hingga B yang berdomisili di Jabodetabek. Metode perancangan yang digunakan didasarkan oleh metode *Human Centered Design* yang memiliki tiga tahap utama yaitu *Inspiration*, *Ideation*, dan *Implementation*. Pada tahap *inspiration* ditentukan sebuah *big idea* melalui proses *mind mapping* berupa “*responsible journey*” dengan *tone of voice* yaitu *playful, curious, dan supportive*. Proses kemudian akan dilanjutkan dengan moodboard dan referensi sehingga menciptakan sketsa dan hasil visual utama. Dengan visual utama telah berhasil dirancang, akan dilanjutkan dengan tahap prototype untuk merancang media utama dan sekunder.

Konten yang akan dibahas akan fokus kepada definisi dasar kolesterol, faktor risiko, manfaat dan alur pemeriksaan, dan klarifikasi kepada misinformasi yang beredar. Media informasi yang akan dibahas tidak menjelaskan diagnosis klinis atau terapi farmakologis secara mendalam. Fokus website akan diciptakan

secara prototype tanpa penggunaan alat medis atau pengembangan *back end* dan evaluasi akan difokuskan kepada aspek *usability* dan pemahaman konten.

Berdasarkan hasil evaluasi yang didapatkan melalui penilaian UEQ *alpha* dan *beta test* ditemukan bahwa secara umum *website* Cholestory dinilai mampu menyampaikan informasi secara jelas, menarik, dan mudah dipahami oleh target audiens. *User* dapat mempelajari topik hiperkolesterolemia secara bertahap melalui *user interface* yang jelas, visual yang ramah dan struktur navigasi yang jelas. Dengan ini, media diharapkan dapat meningkatkan pengetahuan masyarakat terhadap hiperkolesterolemia dan medical check-up.

5.2 Saran

Setelah melakukan perancangan tugas akhir yang berupa *website* informatif, berikut merupakan beberapa saran yang diharapkan dapat membantu mahasiswa-mahasiswi yang akan melakukan perancangan tugas akhir dengan media *website* interaktif antara lain:

1. Menetapkan tujuan perancangan dan fokus media sejak awal penting untuk menjaga konsistensi konsep, konten, dan struktur *website* hingga tahap akhir.
2. Memiliki Gambaran awal terhadap konsep visual, alur konten, dan pendekatan interaksi agar dapat membantu proses perancangan berjalan lebih terarah.
3. *Time management* yang baik sangat diperlukan untuk proses perancangan yang membutuhkan proses iterasi dan evaluasi yang berulang
4. Masukan dari dosen pembimbing, dosen penguji, dan pengguna sangat membantu dalam memperbaiki kualitas desain dan pengalaman pengguna.
5. Fokus pada permasalahan utama target audiens sebaiknya diprioritaskan sebelum mengembangkan fitur tambahan atau konsep lanjutan.

Selain itu, terdapat beberapa saran untuk meningkatkan kualitas karya perancangan berdasarkan masuk dari dewan sidang yaitu sebagai berikut:

1. Menambahkan elemen *mandatory* dan penanda kredibilitas untuk meningkatkan tingkat kepercayaan pengguna terhadap *website* yang akan dirancangakan
2. Merevisi pemilihan warna dan bentuk beberapa asset seperti maskot dan keyvisual agar lebih sesuai dengan *big idea* yang telah ditentukan
3. Memperdalam pemahaman perilaku target audiens dalam mengakses informasi kesehatan digital sebagai dasar perancangan
4. Perancangan dapat dikembangkan kembali menjadi sebuah bagian dari kampanye kesehatan agar pesan dapat membantu menciptakan perubahan dalam perilaku seseorang
5. Menambahkan fitur interaktif dan mempersingkat isi dari *website* agar lebih sesuai dengan pola konsumsi masyarakat dewasa muda

