

BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Infeksi kurap adalah penyakit kulit yang disebabkan oleh jamur superfisial dan bersifat *deformasi* terhadap permukaan kulit yang terinfeksi. Selain itu, penyakit ini juga merupakan penyakit kulit dengan tingkat kedua tertinggi di Indonesia, yang mempengaruhi sekitar 52% populasi penduduk Indonesia. Alasan utama mengapa penyakit kurap dapat menyebar dengan banyak adalah dengan kurangnya informasi yang akurat. Informasi tersebut bisa disampaikan dengan *iamgery* yang tidak akurat ataupun kurangnya penjelasan dalam jenis-jenis penyakit kurap. Oleh karena itu, dibutuhkannya media informasi/ edukasi yang dapat membantu individu yang tidak/ kurang pengetahuan akan penyakit kurap untuk teredukasi dengan benar.

Setelah mengetahui informasi yang dapat membangun hasil karya tersebut, penulis melanjutkannya dengan mengumpulkan informasi-informasi mengenai tperancangan *mobile website*, dari segi UI, UX hingga penyakit kurap yang di mana akan menjadi fokus utama dalam penyampaian edukasi tersebut. Setelah melakukan penelitian, penulis dapat mengarahkan hasil karya tersebut kepada target audiens yang membutuhkan *mobile website* tersebut, yakni individu berusia 19 – 25 tahun yang tinggal di daerah Jakarta, memiliki pengetahuan yang kurang/ tidak tahu apa itu kurap. Setelah penulis menentukan target audiens, tahap berikutnya yang dilakukan adalah pelaksanaan penelitian dengan menggunakan metode campuran, yakni pemberian kuesioner terhadap target audiens, wawancara dengan dermatologist dan UI/ UX *designer*, FGD dengan total 5 individu, studi eksisting, dan kemudian studi referensi.

Setelah berhasil mengumpulkan data-data dan referensi yang dibutuhkan, penulis dapat melanjutkan tahapan perancangan dengan mengikuti alur dari metode perancangan, yakni design thinking. Dalam design thinking, terdapat 5

tahapan yang perlu diikuti dalam rangka menjaga konsistensi dan arahan yang benar yang dituju oleh penulis serta yang terutama adalah target audiens. Pada tahapan *emphasize*, penulis mengumpulkan data-data dari pemberlakuan pencarian dan kemudian menggunakan data-data tersebut untuk menciptakan tema secara keseluruhan dari *mobile website* yang dituju. Berikutnya, penulis menggunakan tahapan *ideate* untuk menciptakan ide-ide dasar hingga mendekati hasil akhir prototipe akan *mobile website* berbasis edukasi mengenai penyakit kurap. Dari tahapan tersebut, penulis mendapatkan nama yang akan digunakan sebagai representasi dari keseluruhan tema dan tujuan, yakni Kurapedia. Setelah itu, penulis mulai menyusun prototipe yang kemudian akan diuji coba di tahapan *test* melalui *alpha testing*.

Setelah pemberlakuan *alpha testing*, penulis melakukan revisi yang sebagian besar merupakan keperluan yang darurat dalam menciptakan *mobile website* yang nyaman untuk digunakan oleh target audiens. Setelah perbaikan sesuai dengan kritik dan saran yang diberikan oleh pengujicoba di *alpha test*, penulis dapat melanjutkan tahapan tersebut dengan melakukan uji coba kedua kali, atau yang disebut dengan *beta test*. Pada tahapan *beta test*, penulis melakukan in-depth *interview* kepada individu yang memiliki kriteria sebagai target audiens *mobile website* Kurapedia, yakni individu yang berusia 19 – 25 tahun yang tinggal di daerah Jakarta, memiliki pengetahuan yang kurang/ tidak tahu apa itu kurap. Setelah pemberlakuan *beta testing*, penulis melakukan analisa terhadap hasil akhir *mobile website* Kurapedia beserta media sekunder yang dibutuhkan, yakni Instagram Feed dan *Story Ads*, TikTok *Ads*, Twitter/ X *Ads*, Google *Ads*, Youtube In-feed *Ads*, Google Display *Ads*, dan yang terakhir adalah versi desktop dari *mobile website* Kurapedia. Pada akhirnya, penulis dapat melakukan perhitungan anggaran yang dibutuhkan dalam rangka megembangkan, mempublikasikan, dan mempertahankan *mobile website* Kurapedia beserta media sekundernya.

5.2 Saran

Dalam meningkatkan kualitas perancangan dan pengerjaan laporan tugas akhir serta hasil karya yang diikutsertakan, penulis mendapatkan beberapa saran dari lingkungan pembelajaran sekitar penulis. Dari saran-saran yang diberikan kepada penulis selama perancangan dan penulisan laporan serta *mobile website* Kurapedia dengan media sekundernya, penulis memiliki masukan dalam bidang kreativitas untuk kedepannya. Berikut adalah saran yang diberikan baik dari dosen/peneliti dan universitas:

1. Dosen/ Peneliti

Berdasarkan pernyataan yang diberikan dari dosen kepada penulis, beberapa masukan berpusat pada penggunaan media yang dapat menguntungkan penulis dalam membuat laporan lebih cepat dan efisien. Media-media tersebut adalah Mendeley, yang di mana merupakan jaringan sosial akademik yang memiliki fungsi dalam melakukan sitasi baik di dalam teks hingga daftar pustaka secara otomatis. Media tersebut berfungsi dalam menngurangi waktu yang dibutuhkan untuk melakukan sitasi, dan dapat dengan cepat melakukan koneksi antar sitasi dengan daftar pustaka. Selain Mendeley, penggunaan situs Material Design dan peraturan WCAG juga merupakan saran yang diberikan. Kedua *website* memiliki akurasi yang tepat dalam menetapkan desain yang optimal dan fleksibel untuk perancangan UI/UX. Selain itu, *website* tersebut juga menyarankan penulis atau pihak yang berencana untuk menggunakan panduan dari *website* untuk tidak terlalu berpusat pada masukan yang mereka berikan, dikarenakan adanya perbedaan media dan teknik yang cocok dengan pihak yang memiliki rasa desain yang berbeda-beda. Selain itu, penggunaan nama *website* “Kurapedia” dapat membuat target audiens merasa malu dan takut pada saat mencari tahu, sehingga sebaiknya diberikan nama yang lebih mudah didekati dan tidak terlalu frontal dalam penyampaiannya. Penggambaran ilustrasi dalam *mobile website* Kurapedia diperlukan uji coba secara terpisah, dikarenakan dapat dianggap sebagai infeksi lain/luka yang tidak berhubungan dengan penyakit kurap.

Terakhir adalah dibutuhkannya iklan-iklan yang fisik yang memungkinkan berada di toilet, rumah sakit, klinik, dan tempat-tempat lainnya supaya tidak hanya berada di dalam media digital saja.

2. Universitas

Pada bagian saran yang diberikan dari universitas terhadap penulis, hal-hal yang penting dan disampaikan dalam bentuk saran akan menjadi panduan dalam perbaikan, pengembangan, dan evaluasi perancangan suatu karya penulis di kedepannya. Saran-saran yang disampaikan oleh universitas adalah menyediakan *file* tambahan ataupun tempat penyimpanan data-data yang lebih dari satu, dalam guna mencegah terjadinya kehilangan data-data tersebut jika terjadi kesalahan seperti ketidaksengajaan menghapus data, eror, ataupun aksi yang dapat merugikan data-data tersebut. Berikutnya adalah penggunaan jurnal dan media yang terpercaya. Buku, jurnal, dan media informasi apapun yang digunakan dan dapat menguntungkan penulis perlu memiliki batasan dalam tahunnya, yakni maksimal 5 tahun terakhir. Dokumentasi dalam bentuk foto juga merupakan unsur penting dalam memberikan bukti bahwa suatu aksi yang diperlukan untuk pengembangan laporan dan karya pernah dilakukan oleh penulis.

