

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Setelah menyelesaikan perancangan tugas akhir, dapat ditarik kesimpulan bahwa :

Stroke adalah penyakit yang menakutkan sebagai penyebab kecacatan nomer 1 dan penyakit mematikan nomer 3 di dunia. Dari laporan Riskesdas kondisi stroke di Indonesia semakin meningkat, tercatat prevalensi stroke tidak hanya menyerang usia lanjut namun juga menyerang usia produktif. Berdasarkan riset yang dilakukan penulis di lingkungan Sewon, Bantul pada tanggal 22 Mei 2014 disimpulkan. “Masyarakat Sewon sadar bahwa penyakit stroke berbahaya, namun sedikit dari masyarakat memiliki pengetahuan dasar mengenai stroke.”

Hal terpenting dari sebuah media informasi adalah mampu mengkomunikasikan informasi kepada target audiens. Kondisi sekarang ini, teknologi berkembang begitu pesat, dimana media informasi tidak hanya terdapat pada media cetak. Salah satu media informasi berbasis teknologi yang sedang populer ialah aplikasi Android. Keunggulan aplikasi Android dari media lain seperti, produk lebih praktis, efektif dan lebih interaktif serta aplikasi tersebar diseluruh penjuru dunia sehingga masyarakat dapat mengunduh aplikasi dimanapun, terlebih di Indonesia. Negara ini merupakan salah satu pengguna aktif *smartphone* terbesar di dunia, data asymco.com menyebutkan bahwa pengguna *smartphone* di Indonesia akan semakin meningkat setiap tahunnya. Oleh karena itu penulis tidak ragu untuk memilih aplikasi Android sebagai media utama dalam perancangan tugas akhir.

Nama aplikasi stroke dalam perancangan tugas akhir adalah iStroke. Aspek komunikatif dan edukatif digunakan sebagai dasar dalam perancangan aplikasi. Materi yang termuat dalam aplikasi iStroke dilandasi oleh riset yang

telah dilakukan, materi tersebut meliputi pengetahuan stroke, jenis, penyebab, gejala, dampak, cara mencegah, tidakan stroke dan rehabilitasi.

Terkadang impian tidak seindah kenyataan. Dalam proses perancangan tentu melewati banyak kendala dari segi teknis maupun desain seperti kurangnya kemampuan programmer yang berujung pada perubahan konsep, untuk itu desainer harus mampu menutupi kekurangan dengan konsep yang tidak kalah menarik maka diperlukan kerjasama yang baik dalam tim agar perancangan aplikasi dapat berjalan dengan lancar. Beberapa hal yang harus dilakukan seorang desainer selain merancang adalah bersikap profesional, dimana idealism harus dikubur dalam-dalam, sehingga unsur visual maupun verbal seperti bentuk, warna dan materi yang digunakan harus sesuai dengan tema, adapun data yang akan diolah merupakan data yang sudah fix serta ukuran *file* harus disesuaikan dengan kebutuhan yang akan di intruksikan oleh programmer, sehingga ukuran *file* harus tepat, tidak kurang maupun lebih karena kondisi ini sangat berpengaruh pada aplikasi dalam pengerjaan ini. Disamping itu desainer harus selalu memantau proses pemrograman karena dalam proses ini masalah yang sering muncul adalah penataan letak, ukuran tombol, *layout* gambar maupun teks tidak sesuai dengan konsep, untuk itu diperlukan koordinasi tim supaya hal semacam itu tidak terjadi.

B. Saran

Beberapa hal yang sering dijadikan masalah dalam kerjasama adalah komunikasi, idealisme dan tidak seimbang antara kemampuan (teknis) dengan harapan (desain), sehingga dalam hal ini tim harus saling menutupi kekurangan satu sama lain, agar masalah tersebut tidak menghambat proses perancangan.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa perancangan tugas akhir ini masih jauh dari kesempurnaan. Untuk itu, penulis memohon maaf apabila terdapat kesalahan dalam penulisan bendel perancangan tugas akhir. Kritik dan saran sangat penulis hargai untuk menyempurnakan penulisan serupa dimasa yang akan datang. Besar harapan penulis agar perancangan tugas akhir ini dapat menginspirasi pihak lain bahwa teknologi *mobile* merupakan media alternatif yang efektif untuk mendapatkan informasi, dapat bernilai positif bagi semua pihak yang membutuhkan dan semoga perancangan ini akan terus berkembang.

Adapun saran penulis untuk perancangan serupa

1. Untuk Perancang
 - a. Mengumpulkan data literasi dengan lengkap.
 - b. Memperbanyak referensi *user interface* desain aplikasi yang menarik dan populer.
 - c. Proses perancangan aplikasi yang dilakukan oleh programmer harus selalu dipantau agar tidak meleset dari konsep desain.
2. Untuk Pembaca
 - a. Konten aplikasi berasal dari sumber terpercaya seperti buku, artikel dari dokter.
 - b. Merupakan media alternatif yang efektif untuk diakses dimanapun
 - c. Apabila memiliki keperluan mendadak, dapat menggunakan fitur obrol “dokter menjawab”

DAFTAR PUSTAKA

Buku

- Bahari, Nooryan. 2008. *Kritik Seni Wacana Apresiasi dan Kreasi*. Yogyakarta: Penerbit Pustaka Pelajar.
- Dourman, Karel. 2013. *Waspada! Stroke Usia Muda*. Jakarta: Penerbit Cerdas Sehat.
- Lehtimaki, Juhani. 2013. *Smashing Android UI*. United Kingdom: John Wiley & Sons, Inc.
- Magazine, Smashing. 2012. *The Mobile Book*. Germany: Smashing Media GmbH, Feiburg.
- Mulyana, Hendrik. 2012. *Aplikasi Pilihan Android*. Jakarta: Penerbit PT Elex Media Komputindo.
- Nudelman, Greg. 2013. *Android Design Patterns*. Canada: John Wiley & Sons, Inc.
- Rustan, Suriyanto. 2009. *Mendesain Logo*. Jakarta PT.Gramedia Pustaka Utama.
- Smith, Tom. 1998. *Mengatasi Stroke*. Jakarta: Penerbit Arcan.
- Wahjoepramono, eka julianta. 2010. *171 Tanya Jawab Tentang Stroke*. Jakarta: Penerbit PT Gramedia Pustaka Utama.

Jurnal

- Murtaqid, Maret 2013. *Perbedaan Latihan Range Of Motion (ROM) Pasif dan Aktif Selama 1-2 Minggu Terhadap Peningkatan Gerak Sendi Pada Penderita Stroke di Kecamatan Tanggul Kabupaten Jember*. Jurnal Keperawatan Soedirman, Volume 8, No.1, http://keperawatan.unsoed.ac.id/sites/default/files/jks20130801_56-68.pdf, (diakses pada tanggal 2 Mei 2014).
- Safitri, FN, 2012. *Resiko Stroke Berulang dan Hubungannya dengan Pengetahuan dan Sikap Keluarga*. Fakultas Ilmu Keperawatan Universitas Padjadjaran, <http://jurnal.unpad.ac.id/ejournal/article/viewFile/679/725>, (diakses pada tanggal 5 Mei 2014).

Siahaan, D, 2011. *Jurnal Stroke Universitas Sumatra Utara*.
<http://repository.usu.ac.id/bitstream/123456789/27366/5/Chapter%20I.pdf>,
 (diakses pada tanggal 2 Mei 2014).

Internet

American Stroke Assosiation. About Stroke.

http://www.strokeassociation.org/STROKEORG/AboutStroke/About-Stroke_UCM_308529_SubHomePage.jsp, (diakses pada tanggal 13 juni 2014).

Hriwijaya, Dwinawan. (2013). Perbedaan UX dan UI. <http://uniteux.com/memahami-perbedaan-ux-dan-ui/>, (diakses pada tanggal 23 September 2014).

Karimuddin, Amir. (2012), Pengguna Smartphone di Asia.

<https://dailysocial.net/post/inilah-temuan-nielsen-tentang-penggunaan-smartphone-di-asia/>, (diakses pada tanggal 12 April 2014).

National Stroke Association. Understand Stroke

<http://www.stroke.org/understand-stroke/what-stroke>, (diakses pada tanggal 16 juni 2014).

Riset Kesehatan Dasar 2013.

<http://www.depkes.go.id/resources/download/general/Hasil%20Riskasdas%202013.pdf>, (diakses pada tanggal 18 Mei 2014).

Wijaya, Ketut Krisna. (2014), Android Mendominasi Smartphone Indonesia.

<http://id.techinasia.com/android-opera-dominasi-smartphone-indonesia-2014/>, (diakses pada tanggal 18 Juli 2014).