

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Usia remaja merupakan masa peralihan dari masa kanak-kanak menuju dewasa, perubahan baik dalam bentuk fisik maupun mental juga mulai terlihat. Pada masa tersebut remaja mulai belajar menunjukkan sikap dewasa dan ditandai dengan munculnya rasa ingin tahu untuk mencari jati diri. Masa remaja ini juga merujuk pada usia Sekolah Menengah. Diusia tersebut umumnya remaja mulai merencanakan masa depan karirnya, ingin melanjutkan kembali studi ke jenjang yang lebih tinggi atau langsung masuk ke dunia kerja.

Permasalahan yang umumnya terjadi pada remaja rentan usia lulusan SMA/SMK ini seperti kebingungan dalam memilih jurusan. Kurangnya memahami potensi yang dimiliki sehingga memilih jurusan yang tidak sesuai dengan kemampuan individu akan berdampak pada performa ketika bekerja di bidang yang dipilih. Guna mengatasi masalah tersebut mereka perlu mengenal potensi diri sejak dini. Sehingga perancangan aplikasi tes psikologi “Who Am I?” menjadi solusi yang cukup berguna, untuk membantu mengenali potensi yang dimiliki audiens.

Tes psikologi dapat memberi gambaran seputar kemampuan dan kelebihan individu. Untuk mengetahui potensi perlu dilakukan tes kepribadian, salah satu tes yang disuguhkan dalam perancangan ini adalah tes golongan otak kiri atau kanan guna mengetahui kedominanan otak audiens. Ketika telah mendapat hasil dari jawaban tes nya dapat diketahui potensi yang dimiliki serta karir apa yang sesuai dengan potensi tersebut. Untuk memudahkan audiens dalam mengolah potensi pun diperlukannya pula cara belajar sehingga disuguhkan pula tes tipe belajar, agar audiens dapat mengetahui cara belajar yang tepat untuk mengasah potensi yang mereka miliki. Pengumpulan data sumber dan referensi cukup mudah didapatkan karena buku tes psikologi cukup banyak dan mudah dicari. Salah satunya yaitu buku “Who Am I?” yang menyajikan tes psikologi dengan bahasa yang gaul.

Dalam perancangan tugas akhir ini, sangat diperlukan kreativitas dan ketelitian dalam merancang final desain sehingga sesuai dengan target audience. Dengan waktu yang diberikan selama proses perancangan ini penulis mampu mengeksplor cara penyampaian yang menarik untuk target audiens juga

memberi waktu yang cukup untuk programmer terutama dalam proses coding, sehingga mampu menampilkan beberapa tes. Meski dalam perancangan ini penulis juga tidak sedikit mengalami kendala baik ketika mengolah data pertanyaan yang agar menarik dan tidak terasa seperti kuisioner tapi menggunakan bahasa yang mudah dipahami sehingga pertanyaan tes berupa cerita, dan ketika pembuatan aplikasi tak jarang programnya mengalami eror semua dapat terselesaikan berkat bantuan dan support dari teman-teman yang mau berbagi ilmunya sehingga penulis mampu menyelesaikan perancangan ini. Setelah melakukan uji coba aplikasi, responden pun memberikan feedback positif. Mereka menyukai cara penyampaian tes yang berupa cerita sebab bahasa yang digunakan mudah dimengerti ditambah dengan visual yang menarik. Walau tes yang diberikan masih sedikit, mereka memberi masukan agar kedepannya ditambah fitur lagi, sebab bagi mereka aplikasi ini bermanfaat dan berguna. Penulis harap ketika aplikasi ini diluncurkan juga mendapat respon positif di pasaran. Sehingga kedepannya dapat dibuat update aplikasi dengan beberapa tambahan baik segi tes beserta info seputar psikologi kepribadian maupun user interface sebagaimana aplikasi pada Google Play Store lainnya.

B. Saran

Perancangan multimedia interaktif tes psikologi dari buku “Who Am I?” sebagai sarana untuk mengenal potensi diri ini diharapkan dapat memberikan manfaat dan menambah pengetahuan serta referensi kepustakaan dalam proses pembuatan karya multimedia interaktif berbentuk aplikasi android. Seperti yang di sampaikan oleh responden pada saat uji coba aplikasi “Who Am I?” kepada penulis agar kedepannya fitur tes psikologinya pun ditambahkan, sehingga aplikasi menjadi berkembang dan menarik banyak audines. Penulis juga memberikan saran bagi perancangan serupa supaya lebih baik lagi kedepannya, yaitu dengan mencari sumber data yang lengkap, sehingga ketika menyampaikan ke target audiens dapat lebih detail. Lalu mengembangkan konsep perancangan, membuatnya menarik baik secara visual maupun user experience agar dapat sesuai dengan target audiens. Memanagement waktu perancangan semaksimal mungkin, sebab perancangan aplikasi hingga tahap akhir memerlukan waktu yang tidak singkat.

DAFTAR PUSTAKA

Buku dan Ebook

- @PsikologID. 2013. Who Am I?. Jakarta: Tangga Pustaka.
- @PsikologID. 2014. Who Am I? 3. Jakarta: Lintas Kata.
- Amborse, Gavin and Harris Paul . 2005. Basics Design : Layout . London :
AVA Publishing
- Binanto, Iwan. 2008. Multimedia Digital - Dasar Teori dan Pengembangannya.
Yogyakarta : Andy Publisher
- Derry, I. 2013. Bila SI Kecil Bermain Gadget: Panduan Bagi Orang Tua Untuk
Memahami Fakto-Faktor Penyebab Anak Kecanduan Gadget. Bisakimia:
Jakarta.
- Habsari, Sri. 2005. Bimbingan & Konseling Sma Kelas XI. Jakarta: Grasindo,
- Izzaty, Rita Eka, dkk. 2008. Perkembangan Peserta Didik. Yogyakarta: UNY
Press.
- Jefkins, Frank. (1997), Advertising. Edisi Ketiga. Edisi Indonesia. Erlangga.
Jakarta.
- Kusrianto, Adi. 2009. Pengantar Desain Komunikasi Visual Yogyakarta: Andi
Offset.
- Manumpil, dkk. 2015. Hubungan Penggunaan Gadget Dengan Tingkat
Prestasi Siswa Di Sma Negeri 9
- McCloud, Scout. 2001. Understandings Comics atau Memahami Komik,
terjemahan S. Kinanti (2002). Jakarta: KPG
- Noerhadi, Toety Heraty. 1989. Kartun dan Karikatur sebagai Wahana Kritik
Sosial. Majalah Ilmu-ilmu Sosial, XVI, No. 2.
- Nugroho, Eko. 2008. Pengenalan Teori Warna, Yogyakarta: Andi
- Prihadhi, Endra K. 2004. My Potensi. Jakarta: Elek Media Komputindo.
- Sugiyono. 2012. Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&B. Bandung:
Alfabeta.

Jurnal

- Adi Widarma dan Sri Rahayu. 2014. *Perancangan Aplikasi Gaji Karyawan
Pada PT. PP London Sumatra Indonesia Tbk. Gunung Malayu Estate -*

Kabupaten Asahan Program Studi Teknik Informatika, Universitas Asahan Sumatra Utara.

Alisia, Stell 2017 *Perancangan Buku Layout Portofolio Untuk Perusahaan Concept Talk* dari jurusan Desain Komunikasi Visual STIKOM Surabaya.

Sulistio Adi , Saputro (2012) *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Pada Pokok Bahasan Relasi Dan Fungsi Untuk Siswa Smp Kelas VIII*. S1 thesis, Universitas Negeri Yogyakarta.

Dewi Arini, Adilla. (2015) *Perancangan Multimedia Interaktif Aplikasi Android “Moody Meidy” Sebagai Pengenalan Manajemen Stres Untuk Remaja Putri*. Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Manumpil. M.Dkk. 2015. *Hubungan Penggunaan Gadget dengan Tingkat Prestasi Siswa di SMA NEGERI 9 Manado*. Ejournal Keperawatan,

Syarifudin, Danang. (2014) *Perancangan Multimedia Interaktif Sebagai Sarana Menumbuhkan Minat Anak Untuk Menyukai Sayuran Dan Buah-Buahan Sejak Usia Dini*. Desain Komunikasi Visual ISI Yogyakarta.

Wibowo, Febri Yudi dan Hastari Utama. 2016. *Pembuatan Game Cerita Bergambar Berbasis Dekstop*. Teknologi Informatika STMIK AMIKOM Yogyakarta.

Witari, dkk. 2017. Analisis Visual Sampul Majalah “Bobo” Edisi Bulan April 2016. Desain Komunikasi Visual Universitas Pendidikan Ganesha, Singaraja

Website

Admin, (2016, 20 Januari) *6 komponen – komponen multimedia (lengkap)* diakses 06 Juni 2020 dari markijar.com:

<http://www.markijar.com/2016/01/6-komponen-komponen-multimedia-lengkap.html>

Admin, *Component* diakses 10 mei 2021 dari material.io:
<https://material.io/components>

Awaliyah, Gumanti (2019, 07 Februari) 87 Persen Mahasiswa Mengaku Salah Pilih Jurusan. diakses 02 Februari 2020 dari republika.co.id:
<https://www.republika.co.id/berita/pendidikan/dunia-kampus/19/02/07/pmjuhw368-87-persen-mahasiswa-mengaku-salah-pilih-jurusan>

forest-mt.seekrtech.com diakses 2 oktober 2020

Herdyanto, Abraham (2020, Juni 25) 9 Cara Membuat Aplikasi Android Sendiri dengan Mudah dan Sempel, diakses 06 Juni 2020 dari idntimes.com:
<https://www.idntimes.com/tech/gadget/amp/abraham-herdyanto/cara-membuat-aplikasi-android>

Huda, Fakhan Amirul (2019, 1 April) Pengertian Gadget (smartphone), diakses 06 Juni 2020 dari fakhan.web.id:
<http://fatkhan.web.id/pengertian-gadget-smartphone>

Riadi, Muchlisin (2013, 27 Okt) Potensi Diri. diakses 13 Mei 2020 dari www.kajianpustaka.com:
<https://www.kajianpustaka.com/2013/10/potensi-diri.html>

Yunandika, Nike (2018, 11 April) Angka Siswa yang Salah Pilih Jurusan Masih Tinggi. diakses 02 Februari 2020 dari kompaisana.com:
<https://www.kompasiana.com/nikeputrie/5acdb6f1bde5752eb04d6ef2/angka-siswa-yang-salah-pilih-jurusan-masih-tinggi>

Ratna, Tedja (2018) diakses 20 Oktober 2020 dari docplayer.info:
<https://docplayer.info/54778781-Bab-4-konsep-4-1-landasan-teori-teori-layout-layout-menurut-gavin-amborse-paul-harris-london-2005.html>





DOKUMENTASI PAMERAN

