

## **BAB V**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

Pada Bab V akan membahas kesimpulan dari penelitian kemasan obat untuk lansia. Pada bab ini juga terdapat beberapa saran untuk penelitian mengenai kemasan obat bagi lansia selanjutnya.

#### **V.1 Kesimpulan**

Berikut ini adalah kesimpulan dari penelitian “Perancangan Kemasan Obat untuk Lansia Berdasarkan *Participatory Method*.”

1. Dari wawancara, didapatkan lima kebutuhan yaitu, produk yang mudah digunakan, produk yang tulisannya mudah dibaca, produk yang membutuhkan sedikit tenaga, produk yang materialnya mudah dibuka, dan produk yang memiliki petunjuk yang jelas.

Kesulitan yang dialami oleh lansia yaitu, kekuatan tekanan jari yang rendah, sehingga lansia kesulitan membuka tutup botol atau membuka kemasan obat, lalu hanya mampu mengenali tingkat kekasaran yang pada grit 80 dan 1000, sehingga kesulitan dalam menerima informasi karena kemampuan kognitif yang menurun.

Kemampuan penglihatan lansia hanya pada  $\frac{50 ft}{8,3 cm}$  pada Landolt-C *Chart*, sehingga tidak dapat membaca kemasan obat dengan huruf yang kecil, lalu kemampuan koordinasi mata dan tangan yang rendah, sehingga kemampuan ketangkasan tangan, presisi, koordinasi, dan mobilitas tangan juga menurun mengakibatkan kesulitan dalam membuka ataupun menyobek kemasan obat.

2. Rancangan akhir kemasan obat adalah kemasan obat yang berwarna biru tua, memiliki gambar pada kemasan, penutup botol seperti permen frozz, dimensi botol yang melebar dan memanjang, petunjuk penggunaan obat yang jelas, dan ukuran tulisan pada kemasan jelas. Selain itu, kemasan obat strip berwarna merah muda, kemasan obat tablet mudah dirobek atau ditekan, sehingga tidak membingungkan dan tidak memerlukan tenaga.

3. Evaluasi untuk produk kemasan obat dilakukan dengan pengambilan waktu untuk setiap prototipe dan wawancara kepada 30 responden. Hasil yang didapatkan dari evaluasi waktu untuk uji kekuatan jari tangan, lansia dapat menggunakan rancangan prototipe kemasan yang baru dengan persen sukses untuk rancangan prototipe obat botol yang pertama sebesar 90% dan 87% untuk rancangan prototipe obat botol kedua. Untuk rancangan prototipe kemasan strip yang pertama sebesar 90% dan 83%. Untuk penglihatan, didapatkan persen sukses untuk rancangan prototipe obat botol sebesar 90% dan 93% untuk rancangan prototipe obat strip. Namun, dari hasil wawancara masih terdapat beberapa perbaikan pada kemasan kotak obat dari warna kemasan, dimensi obat botol, lubang botol, label kemasan, dan warna kemasan.

## **V.2 Saran**

Saran yang dapat diberikan dari penelitian ini untuk penelitian yang akan datang adalah:

1. Proses *design workshop* sebaiknya diikuti oleh lebih banyak anggota, sehingga dapat menghasilkan lebih banyak konsep yang bervariasi.
2. Sebaiknya penelitian selanjutnya menggunakan material yang mudah dicari sehingga memudahkan dalam pembuatan prototipe

## DAFTAR PUSTAKA

- Akmadi. (2008). Pengertian Lansia dan Permasalahan Lanjut Usia [Online], Diakses dari <http://lpkeperawatan.blogspot.com/2013/12/lanjutusia-lansia.html> [ 3 Juni 2018]
- Atkinson. (2004). *Colors for Living and Learning* [Online], Diakses dari [http://www.resene.co.nz/homeown/use\\_colr/colours-for-living.htm](http://www.resene.co.nz/homeown/use_colr/colours-for-living.htm) [2 Juni 2018].
- Badan Pusat Statistik. (2012). Statistik Penduduk Lanjut Usia Indonesia 2011. Jakarta: Badan Pusat Statistik.
- Badan Pusat Statistik. (2013). Statistik Penduduk Lanjut Usia 2012. Jakarta: Badan Pusat Statistik.
- Badan Pusat Statistik. (2014). Statistik Penduduk Lanjut Usia 2013. Jakarta: Badan Pusat Statistik.
- Badan Pusat Statistik. (2015). Statistik Penduduk Lanjut Usia 2014. Jakarta: Badan Pusat Statistik.
- Badan Pusat Statistik. (2016). Statistik Penduduk Lanjut Usia 2015. Jakarta: Badan Pusat Statistik.
- Baert, V., Gorus, E., Mets, T., Geerts, C., & Bautmans, I. (2011). Motivators and Barriers for Physical Activity in Older Old: *A Systematic Review. Ageing Research*, 10. 464–476.
- Bangor, A., Kortum, P., & Miller, J. (2009). Determining What Individual Score SUS Mean: Adding an Adjective Rating Scale. *Journal of Usability Studies*. Vol 4 Issue 3. pp.114-123
- Bluman, A.G. 2012. *Elementary Statistics A Step by Step Approach Eight Edition*. New York: McGraw-Hill.
- Chavalkul, Y., Saxon, A., & Jerrard, R. N. (2011). Combining 2D and 3D Design for Novel Packaging for Older People. *International Journal of Design*, 5(1), 43-58.

- Corder, G.W., & Dale, I.F. (2009). *Nonparametric Statistics for NonStatisticians*. New Jersey: John Wiley & Sons, Inc.
- Daniel, W.W. (1989). *Statistika Nonparametrik Terapan*. Jakarta: PT. Gramedia
- Dix, a., Finlay, J., Abowd, G. D. & Beale, R. (2004). Pearson Education Limited. *Human-computer-interaction*, 861.
- Garrett, J.J. (2003). *The Elements of User Experience*. USA: New Riders.
- Goto, K. (2000). *Usability Testing [Online]*, Diakses dari: [http://www.gotomedia.com/downloads/goto\\_usability.pdf](http://www.gotomedia.com/downloads/goto_usability.pdf) [9 Mei 2018].
- Johnson, J., & Finn, K, *Designing User Interfaces for An Aging Population*. Cambridge, United States. 2017.
- Juhari. (2015). Analisis Produk dan Harga Terhadap Keputusan Konsumen Sepatu Bola Merek Adidas. *Jurnal Bisnis Darmajaya*, 1(2).
- Kang, M., Choo, P., & Watters, C.E. (2014). Design for Experiencing: Participatory Design Approach with Multidisciplinary Perspectives. *Social and Behavioral Science*.
- Keates, S., Clarkson, P.J., & Harrison, L.A. (2000). Towards A Practical Inclusive Design Approach. Diunduh dari <http://web.mit.edu/16.459/Keates.pdf>
- Keller, H.H. (2004), "Nutrition and Health-Related Quality of Life in Frail Older Adults". *The Journal of Nutrition, Health and Aging*, 8(4), 245-52.
- Klimchuk, M.R., & Krasovec, S.A. (2007). *Desain Kemasan*. Jakarta: Erlangga
- Kustantinah. (2011). Peraturan Kepala Badan Pengawas Obat dan Makanan Republik Indonesia Nomor HK.03.1.23.10.11.08481 Tahun 2011. Diunduh dari <http://jdih.pom.go.id/showpdf.php?u=BM6iDvL5wBf7%2FiRxuZVt4o0MUVaCDNMd62yVMjnzxIA%3D>.
- Lederman, S.J., Loomis, J.M., & Williams, D.A. (1982). The Role of Vibration in the Tactual Perception of Roughness, 32(2), 109-116.
- Montgomery, D.C., Runger, G.C. (2003). *Applied Statistics and Probability for Engineers Third Edition*. United States of America: John Wiley & Sons, Inc.
- Mukhtar, S., & Nurif, M., (2015). Peranan *Packaging* Dalam Meningkatkan Hasil Produksi Terhadap Konsumen. *Jurnal Sosial Humaniora*, 8(2).

- P!D Participate In Design. (2015). *Why Participatory Design?* [Online], Diakses dari: <http://participateindesign.org/approach/why> [9 Mei 2018].
- Philbert, D., Notenboom, K., Bouvy M.L., & Geffen, E.C.G. (2013). Problems Experienced by Older People When Opening Medicine Packaging. *International Journal of Pharmacy Practice*, 22(3), 200-204.
- Rabinowitz, P. (2015). *Section 2. Participatory Approaches to Planning Community Interventions* [Online], Diakses dari: <http://ctb.ku.edu/en/table-of-contents/analyze/where-to-start/participatory-approaches/main> [9 Mei 2018].
- Rohmah, A.I.N., Purwaningish, & Bariyah, K. (2015). Kualitas Hidup Lanjut Usia. *Jurnal Keperawatan*, 3(2).
- Rubin, J., & Chisnell, D. (2008). *Handbook of Usability Testing, Second Edition: How to Plan, Design, and Conduct Effective Tests*. Indianapolis: Wiley Publishing, Inc.
- Salamadian. (2017). 13 Arti Warna dan Psikologi Warna, Terlengkap! (Merah, Ungu, Kuning, Hijau, Tosca, Biru dll) [Online], Diakses dari: <https://salamadian.com/arti-warna/> [2 Juni 2018].
- Salthouse, T.A., & Babcock, R.L. (1991). Decomposing Adult Age Differences in Working Memory. *Developmental Psychology*, 27(5), 763-776.
- Sarafraz, Z., & Vahedi, Z. (2008). Hand Function Related to Age and Sex. *Iranian Rehabilitation Journal*, Vol. 6, No.7 & 8.
- Saffer, D. (2010). *Designing for Interaction (Second edition)*. Berkeley: New Riders.
- Sauliyusta, M., & Rekawati, E. (2016). Aktivitas Fisik Mempengaruhi Fungsi Kognitif Lansia. *Jurnal Keperawatan Indonesia*, 19(2), 71-77.
- Siegel & Sidney. (1997). *Statistik Nonparametrik untuk Ilmu-Ilmu Sosial*. Jakarta: PT. Gramedia.
- Simamora, B. (2007). *Panduan Riset dan Perilaku Konsumen*. Jakarta: Gramedia
- Spinuzzi, C. (2004). The Methodology of Participatory Design. *Technical Communication*, 32(2).

- Steenbekkers, L.P.A., & Van Beijsterveldt, C.E.M. (1998). *Design-Relevant Characteristics of Ageing Users; Backgrounds and Guidelines for Product Innovation*.
- Stevens, J.C., Cruz, L.A., Marks, L.E., & Lakatos, S. (1998). *A Multimodal Assessment of Sensory Thresholds in Aging*, Vol. 53B, No. 4, P263-P272.
- Susetyarsi, Th. (2012). Kemasan Produk Ditinjau dari Bahan Kemasan, Bentuk Kemasan dan Pelabelan pada Kemasan Pengaruh Terhadap Keputusan Pembelian pada Produk Minuman Mizone Di Kota Semarang. *Jurnal STIE Semarang*, 4(3).
- Sutalaksana, I.Z., Anggawisastra,R., & Tjakraatmadja, J.H. (2006). *Teknik Perancangan Sistem Kerja*. Institut Teknologi Bandung: Bandung.
- Tamher, S. & Noorkasiani. (2009). *Kesehatan Usia Lanjut dengan Pendekatan Asuhan Keperawatan*. Jakarta: Salemba Medika.
- Thornbury, J.M., & Mistretta, C.M. (1998). Tactile Sensitivity as a Function of Age. *Journal of Gerontology*, Vol. 36, No.1, 34-39.
- Triswandana, M. (2011). Penentuan Jumlah Optimal Operator Pemindahan Unit Mobil Pada *Vehicle Logistic Center* Perusahaan Manufaktur Otomotif Dengan Pendekatan *Workload Analysis* [Online], Diakses dari: <http://lib.ui.ac.id/file?file=digital/20284061-S771-Penentuanjumlah.pdf> [7 Juli 2018].
- Trites, R.L. (1977). *Neuropsychological Test Manual*. Ottawa, Ontario, Canada: Royal Ottawa Hospital.
- Tullis, T., & Albert B. (2013). *Measuring the User Experience: Collecting, Analyzing, and Presenting Usability Metrics (Second edition)*. USA: Elsevier.
- Ulrich, K. T., & Eppinger, S. D. (2012). *Product Design and Development (Fifth edition)*. New York: McGraw-Hill.
- Walpole, R.E., Raymond, H.M., Shaton L.M., & Keying, Y. (2012). *Probability & Statistics for Engineers & Scientists 9<sup>th</sup> Edition*. Boston: Pearson Education, Inc.
- Wang, E., & Caldwell, B. (2002). An Empirical Study of Usability Testing: Heuristic Evaluation Vs. User Testing, 46(2).

Wibawa, S., Purwaningsih, E., & Hastutin, S. (2018). Fungsi Kognitif Yang Optimal Akan Meningkatkan Kemandirian Pada Lansia. *Jurnal Keperawatan*, 5(1).