Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

Team project ©2017
Dony Pratidana S. Hum | Bima Agus Setyawan S. IIP

BAB V

PENUTUP

5.1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis yang dilakukan diperoleh kesimpulan bahwa aplikasi UMN yang sebelumnya tergolong sebagai aplikasi yang gagal mencapai tujuannya. Hal ini dikarenakan aplikasi kurang bersifat *user-oriented* dan *goal-directed* dimana jumlah pengguna dan tingkat kepuasan pengguna aplikasi UMN termasuk rendah jika dibandingkan dengan jumlah mahasiswa aktif UMN. Selain itu, desain tampilan aplikasi UMN sebelumnya juga memiliki kekurangan dari segi komposisi, konsistensi, dan estetika. Hal ini disebabkan oleh konsep pembuatan *personas* mahasiswa yang tidak matang yang kemudian berakibat pada tingkat pengunaan aplikasi.

Oleh karena itu, guna meningkatkan tingkat pengguna dan kepuasan pengguna, perancangan ulang UMN *Mobile App* dilakukan dengan merancang ulang konten aplikasi. Konten tersebut merupakan hasil yang diperoleh melalui pembuatan *personas* dan *mental model* mahasiswa. Keduanya dibuat dengan mendasarkan pada hasil riset yang meliputi kognitif, afektif, serta lingkungan yang mempengaruhi perilaku pengguna. Hal ini membuat *UI/UX* aplikasi kaitannya dengan fungsionalitas menjadi jelas dan tepat sasaran.

Perancangan Ulang Desain..., Suhardi, FSD UMN, 2017

5.2. Saran

Bagi mahasiswa dengan jurusan dan peminatan yang sama namun ingin membuat perancangan ulang *mobile apps*, penulis memberikan beberapa saran:

1. Berusaha untuk memiliki pemahaman yang jelas tentang definisi *UI/UX*. Hal ini termasuk juga peran dan porsi dari *UI* dan *UX* dalam merancang sebuah aplikasi.

2. Riset dan analisis tentang pengguna maupun calon pengguna harus dilakukan dengan seksama guna menemukan fokus dari pada aplikasi.

3. Penggalian konsep *UX* harus dibuat terlebih dahulu guna memudahkan desainer dalam memutuskan *wireframes*, *icons*, dan segala sesuatu yang berkaitan desain tampilan atau *UI*.

4. Lakukan pengetesan *prototype* aplikasi sebanyak yang diperlukan guna memperoleh masukan dan saran dari pengguna maupun calon pengguna.

Perancangan Ulang Desain..., Suhardi, FSD UMN, 2017