

BAB V

PENUTUP

5.1. Simpulan

Kasus bunuh diri yang marak terjadi dapat dicegah melalui konseling, sayangnya berkonseling di Indonesia masih terbilang cukup sulit dan mahal. Mahasiswa UMN termasuk beruntung karena memiliki fasilitas konseling gratis yang disediakan oleh UMN. Sayangnya, tidak semua mahasiswa mudah menjangkau fasilitas tersebut. Banyak mahasiswa yang kesulitan meng-akses fasilitas ini karena terkendala waktu.

Perancangan dimulai penulis mulai dari tahap riset. Melihat kondisi mahasiswa UMN penulis menemukan cukup banyak mahasiswa yang memiliki keinginan bunuh diri. Pada saat pembuatan persona, penulis menemukan adanya beberapa calon pengguna yang sudah cukup parah dan bahkan sudah pernah mencoba bunuh diri. Dari pembuatan persona ini, diketahui juga bahwa mahasiswa sebenarnya ingin berkonseling namun tidak ingin identitasnya diketahui karena takut dihakimi. Hal ini menjadi pertimbangan kedepannya saat membuat aplikasi untuk menambahkan fitur *anonymus* sebagai solusi untuk menutup identitas calon pengguna yang ingin berkonseling.

Melalui perancangan aplikasi ini, penulis ingin mempermudah mahasiswa menjangkau layanan konseling UMN. Penulis berharap dengan adanya aplikasi ini, mahasiswa menjadi lebih aktif dan mau berkonseling.

Secara keseluruhan, penulis dapat menyimpulkan bahwa aplikasi Uhelp nyaman digunakan oleh mahasiswa UMN dan mempermudah proses konseling di UMN.

5.2. Saran

Berdasarkan pengalaman selama proses, ada beberapa saran yang sebaiknya diperhatikan oleh penulis lain yang ingin membuat aplikasi serupa. Diantaranya adalah sebagai berikut:

1. Disarankan menggunakan software lain selain adobe XD dalam melakukan perancangan aplikasi karena banyaknya error yang terjadi dan tampilan dapat berubah jika dilihat dari *device* yang berbeda.
2. Lakukan riset sedalam mungkin sebelum melakukan perancangan
3. Ada baiknya untuk mempelajari *coding* sedikit jika memungkinkan sehingga aplikasi dapat dibuat lebih maksimal.
4. Selalu kembali pada *persona* jika terjadi *stuck* selama perancangan.
5. Sebaiknya melakukan eksplorasi dari aplikasi sejenis. Hal ini karena eksplorasi merupakan hal yang penting pada perancangan UI / UX.
6. Dalam perancangan aplikasi pertimbangkan antara *chroma* dan *brightness* yang biasa dipakai.