



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, 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.

BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Aplikasi Adopsi adalah aplikasi *nonprofit* yang didirikan oleh Bobby Fernando dan tim demi mengurangi urgensi dari overpopulasi hewan terlantar. Namun, aplikasi Adopsi memiliki *UX/UI* yang tidak dikembangkan dengan maksimal sehingga mempengaruhi *experience user* tidak tersampaikan dengan baik. Hal tersebut mengakibatkan aplikasi Adopsi mendapatkan *rating* yang rendah di *Google Play Review* dibandingkan kompetitornya. Padahal aplikasi Adopsi merupakan satu-satunya aplikasi adopsi di Indonesia yang tidak memperjualbelikan hewan terlantar. Penulis menyebarkan kuesioner yang diisi oleh 112 responden *pet lovers*. Sebanyak 88 responden menyatakan bahwa *UX/UI* dari aplikasi adopsi perlu diperbaiki. Selanjutnya ada hasil wawancara dan FGD yang menyatakan *redesign* aplikasi Adopsi perlu menambahkan berbagai fitur seperti *chatting*, *filter*, dan *forum* untuk informasi.

Teori perancangan yang digunakan oleh penulis adalah teori *Design Thinking* oleh Scheer dkk (2012). Tahap perancangan yang dilakukan berupa *understand and observe*, *synthesis*, *ideate*, *prototype*, *test*, dan *iteration*.

Setelah melakukan perancangan *prototype*, penulis melakukan *alpha test* pada acara *prototype day*. *Alpha test* berhasil mendapatkan 16 responden yang terdiri dari mahasiswa dan juga dosen jurusan Desain Komunikasi Visual (DKV) di Universitas Multimedia Nusantara (UMN). *Feedback* dari *alpha test* memberikan saran dan *insight* untuk memperbaiki *layout*, interaktivitas, dan juga *experience* yang diberikan.

Selanjutnya *prototype* yang telah diperbaiki akan diuji coba lagi melalui *beta test*. *Beta test* dilakukan kepada 17 responden *pet lovers*. Hasil dari *beta test* mendapatkan nilai 86 untuk *prototype redesign* Adopsi pada pertanyaan *System Usability Test (SUS)*. Nilai tersebut membuktikan bahwa aplikasi Adopsi telah baik

dan memiliki nilai *usability* yang layak. Responden juga memberikan *rating* terhadap keseluruhan *redesign* aplikasi Adopsi yaitu 4.5 dari 5.

Kesimpulan yang didapatkan adalah *redesign UX/UI* aplikasi Adopsi mendapatkan respons yang sangat baik dari responden. *Redesign* tampilan aplikasi Adopsi dan penambahan fitur memberikan *experience* yang baik untuk *user*.

5.2 Saran

Saran yang dapat penulis bagikan untuk desainer *UX/UI* dalam perancangan ulang aplikasi adalah :

1. Diperlukan pengumpulan data tentang masalah dari aplikasi yang ingin dirancang ulang. Pengumpulan data dapat dilakukan dengan wawancara *user*, melihat *review Google Play*, ataupun mencoba aplikasi secara langsung
2. Diperlukan adanya pendapat ahli sehingga dapat memberikan *insight-insight* dan pandangan mengenai aplikasi yang ingin dirancang ulang
3. Perlu adanya riset yang berkepanjangan dalam memilih batasan demografis umur. Meskipun telah mendapatkan data survei yang terpercaya, penulis juga harus menelaah lebih dalam tentang hasil survei tersebut. Seperti target usia 18-24 tahun yang memelihara hewan peliharaan dengan bantuan pendapatan orang tua atau mandiri
4. Penulis disarankan untuk menambahkan menu sosial ataupun fitur *friendlist* sebagai tempat *feeds* foto-foto yang telah dibagikan oleh *user* melalui menu *sharing happiness*. Saran ini nantinya berguna untuk mahasiswa UMN yang ingin membuat menu *sharing* foto yang serupa dengan penulis di masa depan
5. Penulis diberi saran untuk meningkatkan sistem keamanan dari aplikasi agar dapat mengurangi terjadi penipuan di aplikasi. Hal tersebut dikarenakan aplikasi dirancang untuk menjadi *platform* dalam menyambungkan dua *user* yang tidak saling kenal sehingga memerlukan sistem keamanan yang tinggi. Saran ini akan berguna untuk mahasiswa UMN yang akan merancang aplikasi yang serupa dengan penulis di masa depan.