



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

Waktu merupakan sebuah entitas yang sangat penting dan tidak dapat dibeli oleh siapapun. Selain itu waktu juga adalah sumber daya yang akan selalu berkurang setiap harinya. Maka dari itu penting sekali bagi masyarakat untuk memiliki pemahaman serta kebiasaan dalam manajemen waktu sejak usia se dini mungkin. Walaupun demikian, memang usia dini masih hanya dapat menirukan dan membiasakan diri untuk melakukan manajemen waktu secara sederhana. Padahal terdapat beberapa metode manajemen waktu yang sangat baik untuk dilatik sejak muda, oleh karena itu sangat cocok untuk diajarkan pada remaja.

Berdasarkan hasil kuesioner yang telah disebar oleh penulis kepada 100 remaja berusia 13-15 tahun dengan tingkat pendidikan sekolah menengah pertama (SMP), sebagian besar masih belum mengetahui cara melakukan manajemen waktu dengan tepat. Selain itu beberapa kendala yang dialami adalah distraksi dan juga belum memiliki pengetahuan yang cukup tentang cara melakukan manajemen waktu yang baik dan benar. Oleh karena permasalahan dan data yang ada, penulis memutuskan untuk membuat sebuah aplikasi edukatif mengenai pengajaran manajemen waktu kepada remaja berusia 13-15 tahun menggunakan metode gamifikasi. Penggunaan metode gamifikasi ini sangat penting agar remaja mau dan tertarik untuk mempelajari manajemen waktu. Hal ini dapat menjadi daya tarik dan sarana pembelajaran yang menyenangkan bagi remaja.

Mempertimbangkan tingkat atensi dan juga kemampuan remaja, penulis kemudian membuat suatu skenario utama dengan fitur bernama pomodoro yang akan mengajarkan pengguna mengenai metode manajemen waktu pomodoro. Metode ini merupakan metode yang paling sederhana diantara metode lainnya, sehingga sangat cocok sebagai sarana awal dalam mengenalkan manajemen waktu kepada remaja. Salah satu permasalahan remaja adalah tingkat atensi dan juga

banyaknya distraksi karena beberapa hal seperti pertumbuhan dan tingkat emosional yang meningkat. Kurang fokus dalam mengerjakan sesuatu menjadi sebuah hal yang lumrah terjadi. Maka dari itu skenario ini akan mengajarkan pengguna untuk membagi waktu pengerjaannya dengan diselingi istirahat agar proses pengerjaan kewajiban menjadi lebih efektif dan maksimal serta tetap menyenangkan.

Berdasarkan hasil *alpha test* yang telah dijalani oleh penulis, ditemukan beberapa komponen yang harus diperbaiki dalam perancangan. Proses percobaan *alpha* ini dilakukan oleh 29 peserta melalui platform daring Zoom Meeting. Setelah mendapatkan data berdasarkan indikator visual, interaktivitas dan usability, serta konten informasi, penulis kemudian melakukan perbaikan yang dirasa penting dan akan membantu perancangan lebih nyaman digunakan untuk target segmentasi. Setelah itu penulis melakukan *beta test* pada tanggal 5 dan 6 Desember 2021 terhadap 5 peserta sesuai dengan target audiens, yakni remaja berusia 13-15 tahun yang berdomisili di JABODETABEK.

5.2 Saran

Berikut merupakan beberapa saran yang dapat diberikan oleh penulis dalam proses perancangan UI/UX aplikasi manajemen waktu untuk remaja berusia 13-15 tahun.

- 1) Data mengenai manajemen waktu terhadap kelompok umur tertentu masih menjadi hal yang langka. Hanya terdapat beberapa sumber kepustakaan atau jurnal yang menghadirkan hasil penelitiannya di Indonesia terkait dengan topik manajemen waktu. Oleh karena itu akan lebih baik jika dapat dengan fleksibel melakukan pencarian data mandiri jika memang belum ada penelitian sebelumnya yang sesuai.
- 2) Penyebaran kuesioner juga harus detail dalam melakukan sortir responden. Hal ini karena tidak semua responden yang mengisi kuesioner sesuai dengan target audiens yang telah dirancang.

- 3) Perencanaan waktu merupakan hal yang sangat penting dalam proses penelitian dan perancangan suatu produk desain. Memiliki lini waktu dan pembuatan daftar pekerjaan akan sangat membantu proses perancangan tetap sesuai target dengan hasil yang maksimal.
- 4) Memanfaatkan metode atau materi yang sudah ada sebelumnya bukan berarti tidak memiliki inovasi. Melainkan bagaimana cara merancang materi pembelajaran dengan nuansa dan teknik yang lebih menarik merupakan hal utama. Oleh karena itu tidak masalah jika ingin mengambil konten berdasarkan metode atau materi yang sudah ada, tapi tetap harus dibuat lebih menarik sesuai dengan target audiens.
- 5) Pemilihan metode perancangan desain menjadi kunci kesuksesan dan keefektifan hasil perancangan. Harus dapat memutuskan metode apa yang sekiranya cocok dalam membuat suatu produk tertentu, karena setiap produk desain akan memiliki pendekatan yang berbeda.
- 6) Pemberlakuan tes kepada target audiens atau sesama desainer adalah hal yang sangat penting dalam merancang sebuah produk UI/UX. Hal ini karena produk yang dirancang nantinya akan digunakan oleh target segmentasi tertentu, oleh karena itu perlu adanya *insight* dari orang yang secara langsung akan menggunakannya.
- 7) Desainer harus tetap terbuka terhadap seluruh kritik dan saran yang diberikan oleh responden atau orang lain. Namun tetap tidak menerima seluruh masukan secara gamblang, melainkan harus dianalisis dan dipertimbangkan bagian mana yang memang harus diperbaiki.