

BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Berikut adalah kesimpulan yang penulis dapat setelah melalui proses penelitian dan perancangan ulang:

1. Desain yang dikembangkan untuk ikon pelajaran secara keseluruhan memiliki skala empat (Dari skala satu sampai lima) untuk tanggapan pengguna dari *beta test* baik dari segi kesesuaian warna yang digunakan dan desain yang mewakili pelajaran dalam aplikasi Rumah Belajar
2. Dengan hasil tanggapan pengguna *beta test* di skala angka empat, *Interface* dari desain yang sudah dirancang ulang cukup memberikan *user experience* yang baik ketika pengguna ingin mengakses fitur utama: Sumber Belajar, Bank Soal, dan Laboratorium Maya. Adanya faktor yang memengaruhi pengalaman pengguna saat menggunakan *prototype* desain menuju ke segi teknis seperti WiFi yang memengaruhi fungsionalitas Figma sebagai *host platform* untuk merealisasikan interaktifitas pada desain.

5.2 Saran

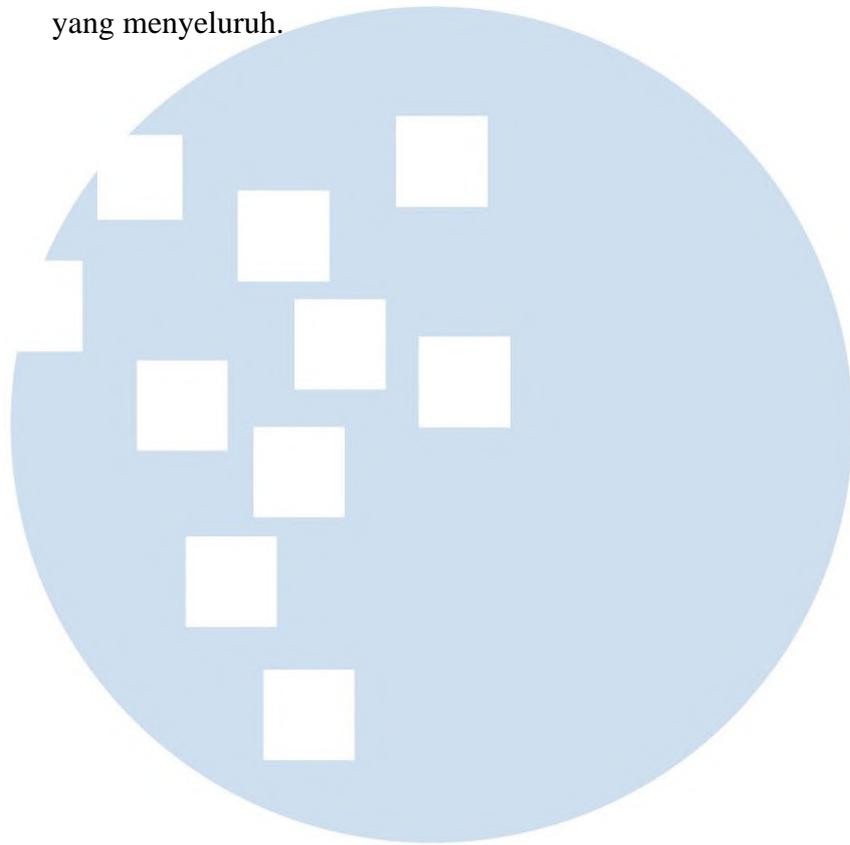
Terdapat beberapa saran yang dapat diberikan oleh peneliti untuk pembaca atau pun calon peneliti yang ingin mengambil tema serupa:

1. Proses pengumpulan data dapat dipengaruhi oleh segmentasi target pengguna. Oleh karena itu, di luar dari produk yang ingin diteliti dalam topik perancangan ulang, lakukan pertimbangan tentang bagaimana penulis dapat meraih pengguna yang termasuk dalam segmentasi target pengguna.
2. Dengan adanya perbedaan target pengguna antara *Usability Test* dengan lainnya, sebaiknya selalu lakukan uji coba sebelum melakukan

wawancara secara langsung kepada narasumber. Hal itu disebabkan oleh perbedaan pada perilaku sesuai segmentasi target pengguna sehingga dapat memengaruhi bagaimana pertanyaan wawancara harus disampaikan serta bagaimana penulis harus bersikap sebagai *host* selama *user testing* berlangsung.

3. Lakukan eksperimen untuk perancangan desain untuk menambah keterampilan sebagai perancang, sehingga untuk situasi di mana diperlukan jenis ilustrasi yang berbeda dari keterampilan yang dimiliki oleh perancang, dapat dilakukan adaptasi untuk merancang jenis desain berbeda sebagai solusi yang sesuai dengan situasi tersebut.
4. Dikarenakan proses perancangan sebuah *user interface* merupakan tahap yang berkepanjangan, maka dapat disarankan untuk membuat dokumentasi dari perancangan seperti halaman *design system* agar dapat membantu proses dokumentasi dan analisis desain.
5. Proses perancangan ulang merupakan proses untuk memberikan perkembangan kepada produk yang menjadi target perancangan ulang. Salah satu situasi yang ditemukan oleh penulis adalah terdapat fitur-fitur dengan sistem yang berbeda-beda untuk menyajikan konten dalam fitur tersebut seperti Sumber Belajar yang menggunakan *video player* dan Laboratorium Maya yang memiliki banyak permainan dan gamifikasi. Perkembangan hanya diterapkan pada satu pelajaran dalam setiap fitur, sehingga memberikan limitasi pada pengalaman edukatif dalam proses pembelajaran. Dikarenakan adanya batas waktu untuk masa penelitian, maka sebaiknya tentukan batasan pada perkembangan yang ingin diberikan, seperti penerapan perkembangan pada lebih banyak pelajaran dalam satu fitur utama agar pengguna dapat merasakan keseluruhan fungsionalitas fitur yang telah dikembangkan. Hal ini ditujukan untuk membuat keseimbangan antara perkembangan dalam aspek *user interface* dan *user experience* dalam memakai aplikasi, sehingga perancangan ulang bukan hanya berpusat pada

perkembangan desain, namun juga memberikan pengalaman pengguna yang menyeluruh.



UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA