

BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Pola kerja merupakan kebiasaan akan bagaimana seseorang menjalani pekerjaannya. Pola kerja sangatlah penting untuk dibentuk dan dilatih menjadi pola kerja yang baik, karena pola kerja mempengaruhi hampir seluruh aspek pola hidup seseorang. Pola kerja yang buruk dapat mengganggu pola makan hingga pola istirahat seseorang dan mengganggu kesehatan baik fisik maupun mental seseorang. Pola kerja yang sudah terbentuk menjadi suatu kebiasaan sulit diubah sehingga dampak buruk yang diterima dapat berlangsung pada waktu yang panjang. Walau demikian, masih banyak orang terkhususnya remaja mahasiswa yang memiliki pola kerja tidak teratur. Menurut hasil pencarian data dan hasil kuesioner yang dilakukan penulis, Banyak remaja akhir dan dewasa muda yang memiliki pola kerja tidak teratur dan kesulitan untuk merubah kebiasaannya. Oleh karena permasalahan dan data yang didapat, penulis merasa topik penting untuk diangkat dan dilakukan perancangan penyelesaian masalah.

Dalam perancangannya penulis menggunakan teori *Human Centered Design* (HCD). Penulis pertama-tama melakukan tahap *inspiration* untuk lebih memahami masalah yang diangkat, menentukan target perancangan dan menentukan solusi terbaik untuk menyelesaikan masalah. Kemudian penulis memulai tahap *ideation* dimana penulis mulai melakukan *brainstorming*, membuat konsep, sketsa, dan akhirnya membuat *High fidelity* dan *prototype*. Setelah itu barulah penulis melakukan tahap terakhir yaitu tahap *implementation* dimana penulis melakukan *live prototype* dalam bentuk *alpha test* dan *beta test*.

Setelah melakukan pencarian data melalui berbagai sumber dan metode pada BAB I, penulis mempertimbangkan berbagai solusi dan berbagai bentuk media dan akhirnya penulis memutuskan untuk menggunakan media aplikasi gawai sebagai

solusi. Media aplikasi gawai dipilih, karena angka penggunaan gawai yang sangat tinggi di Indonesia mencapai 89%, dengan harapan solusi dapat menjangkau lebih banyak orang. Sebab lain penulis menggunakan media gawai adalah kemampuan gawai untuk memiliki banyak interaksi dan fitur seperti notifikasi, *timer*, dan lain sebagainya dibanding media lain.

Mempertimbangkan berbagai penyebab seseorang memiliki pola kerja tidak teratur, penulis memikirkan konsep aplikasi dalam bentuk fitur-fitur yang dapat membantu seseorang untuk melatih pola kerja teratur yaitu; Fitur *task and schedule*, fitur mode fokus dan *pomodoro*, dan gamifikasi. Perancangan UI/UX aplikasi dirancang dengan *big idea* yang didapatkan dari hasil *brainstorming* dan pembuatan *mindmap* yaitu “Tingkatkan produktivitas melalui pola kerja teratur dengan fokus dan motivasi” karena meningkatnya produktivitas merupakan salah satu dampak terbesar memiliki pola kerja teratur, fokus dan motivasi adalah hal yang diperlukan untuk memiliki pola kerja teratur. Setelah menentukan konsep dan melaksanakan *brainstorming*, penulis memulai perancangan dengan membuat *user persona*, *information architecture*, *user flow*, *user journey map*, *moodboard*, dan sketsa *low fidelity*. Setelah itu barulah penulis membuat *high fidelity* dan *prototype*.

Setelah perancangan dilakukan *alpha test* pada hari *prototype day*. Melalui hasil pelaksanaan *alpha test* yang dihadiri oleh 34 orang responden, masih ditemukan banyak kekurangan yang dapat diperbaiki dalam aplikasi yang dirancang, baik dari segi visual, konten, maupun interaktivitas. Setelah melakukan analisis hasil *alpha test*, penulis melakukan perbaikan dan persiapan dalam melakukan *beta test*. *Beta test* dilakukan pada target nyata dari perancangan. Target primer perancangan penulis adalah remaja akhir berusia 18 – 22 tahun yang tinggal di JABODETABEK dan memiliki pola kerja tidak teratur, namun memiliki keinginan untuk memperbaiki pola kerjanya. Dalam pelaksanaannya, *beta test* dilaksanakan pada tanggal 16 desember hingga 19 desember 2022 dan mendapat sebanyak 17 responden. Menurut hasil *beta test*, UI/UX aplikasi yang dirancang masih memiliki beberapa kekurangan, namun dalam segi fitur, sebagian besar responden merasa aplikasi dapat membantu untuk melatih pola kerja teratur.

5.2 Saran

Berikut adalah beberapa saran yang penulis dapat setelah melalui proses perancangan UI/UX aplikasi melatih pola kerja teratur bagi remaja berumur 18 – 22 tahun.

- 1) Dalam penggunaan metode *Human Centered Design* harus lebih mengutamakan sudut pandang humaniora, pada penggunaan metode kualitatif seperti wawancara dan FGD harus diutamakan untuk pencarian data, agar lebih memenuhi kebutuhan *user*.
- 2) Pada peletakan *interface*, masih dapat dirapikan lebih baik lagi agar tampilan dapat lebih nyaman dilihat.
- 3) Pada peletakan *interface*, penggunaan ikon masih dapat disempurnakan kembali dari posisi maupun penggambarannya.
- 4) Penggunaan fungsi ikon pada *interface* masih dapat diperjelas dan disempurnakan kembali.
- 5) Dapat ditambahkannya fitur untuk merubah ukuran tulisan aplikasi, karena ukuran tulisan yang “pas” relatif dan berbeda bagi setiap orang.
- 6) Metode manajemen waktu dapat ditambahkan variasinya, jadi tidak hanya *pomodoro* karena setiap orang dapat memiliki caranya sendiri untuk fokus.

Berikut adalah beberapa saran yang dapat penulis berikan kepada pembaca selama proses perancangan UI/UX aplikasi melatih pola kerja teratur bagi remaja berumur 18 – 22 tahun.

- 1) Memilih topik perancangan atau penelitian yang sesuai dengan minat dan keinginan. Hal ini dilakukan supaya penulis atau peneliti tidak merasa jenuh dan merasa lebih termotivasi dalam proses pengerjaan.
- 2) Dalam proses pengumpulan data dan teori, pastikan pencarian data dan teori dilakukan selengkap dan sebanyak mungkin. Data mengenai pola kerja pada umur tertentu sulit didapat, oleh karena itu ada baiknya melakukan pencarian data secara mandiri seperti melakukan wawancara dan kuesioner.

- 3) Jangan takut dan menghindari untuk melakukan wawancara dan mencari narasumber. Karena hasil dari wawancara dan data yang didapat sangat penting dan membantu dalam proses pengerjaan perancangan.
- 4) Dalam penyebaran kuesioner, pertanyaan yang diberikan harus jelas dan kritis. Hal ini ditujukan agar responden tidak merasa kebingungan, kesulitan atau terjadi kesalah pahaman dalam mengisi kuesioner.
- 5) Dalam proses perancangan dari pengumpulan data hingga akhir perancangan diperlukan *timeline* perancangan yang jelas. Hal ini ditujukan supaya penulis dapat mengikuti *timeline* pengerjaan yang sudah diberikan oleh kampus.
- 6) Desainer harus terbuka, berpikir kritis dan mempertimbangkan kembali kritik dan saran yang didapatkan sebelum menerapkannya kedalam desain, baik melalui *alpha test* maupun *beta test*. Tidak disarankan untuk mencoba mengaplikasikan semua saran yang didapat dalam desain tanpa memikirkannya secara kritis terlebih dahulu.
- 7) Pelaksanaan FGD sebaiknya dilaksanakan sebelum *beta test*. Supaya karya akhir dari perancangan lebih maksimal.

