

BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Memelihara hewan merupakan kegiatan yang cukup memakan waktu dan membutuhkan komitmen yang besar dari pemilik peliharaan. Sebagai salah pemilik hewan Hartono yang juga merasa kesulitan dalam memelihara dan menjaga informasi mengenai hewannya memutuskan untuk membuat FaunaGO. FaunaGO adalah aplikasi yang dibuat untuk mempermudah pemilik hewan baik dalam menyimpan informasi terkait peliharaan, maupun mencari kebutuhan hewan dengan cepat. Walau memiliki kegunaan yang baik namun FaunaGO memiliki kekurangan pada *user interface* dan *user experience* yang menyebabkan jumlah pengguna semakin menurun.

Kekurangan *user interface* dan *user experience* dibuktikan dengan pencarian data kepada masyarakat melalui pembagian kuesioner dan *focus group discussion*. Hasil dari kuesioner mendapatkan, jika melihat secara statis masyarakat memberikan penilaian cukup baik pada tampilan FaunaGO, namun banyak responden yang tidak tertarik untuk menggunakan setelah melihat tampilan FaunaGO. Setelah menggali lebih dalam ditemukan kalau kekurangan pada *user interface* dan *user experience* lebih terlihat jika pengguna menggunakan secara langsung aplikasi FaunaGO. Dari *focus group discussion* yang dilakukan ditemukan bahwa *user interface* dan *user experience* pada FaunaGO memperlambat pengguna dalam menyerap informasi dan menurunkan minat mereka dalam kembali menggunakan FaunaGO.

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A

Maka dari itu penulis melakukan perancangan ulang terhadap *user interface* dan *user experience* pada aplikasi FaunaGO sebagai salah satu solusi dari masalah pada aplikasi FaunaGO. Perancangan dilakukan menggunakan metode *Design Thinking* dengan tahapan *emphatize, define, ideate, prototype, dan testing*. Penulis melakukan perancangan ulang terhadap keseluruhan desain pada aplikasi FaunaGO dimulai dari warna, tipografi, *layout*, ilustrasi, ikon, hingga menyusun ulang halaman dari aplikasi FaunaGO untuk memperjelas fitur utama sesuai dengan latar belakang dibuat aplikasi FaunaGO. Dengan adanya perancangan ulang ini diharapkan, pengguna menjadi memiliki pengalaman yang lebih baik dalam menggunakan aplikasi FaunaGO dan dapat memelihara hewan peliharaan mereka dengan lebih mudah.

5.2 Saran

Berikut adalah saran yang penulis bisa berikan bagi pembaca yang ingin melakukan penelitian yang sama atau serupa.

- 1) Yang utama adalah meluangkan dan membagi waktu dengan baik. Untuk menghasilkan perancangan ulang baik dibutuhkan waktu yang cukup agar bisa memahami dengan benar mengenai masalah dan bagian aplikasi yang harus dirancang ulang.
- 2) Menyiapkan pertanyaan bersifat teknis kepada narasumber utama agar lebih memahami sistem dan teknis dari aplikasi yang akan dirancang ulang.
- 3) Memberikan waktu yang cukup untuk memperdalam pengetahuan mengenai aplikasi yang digunakan untuk perancangan ulang juga alur dari perancangan UI/UX itu sendiri agar proses perancangan berjalan dengan lancar.
- 4) Mencari tahu lebih dalam mengenai perilaku target audiensi yang telah ditentukan, seperti kebiasaan, preferensi, dan kemampuan terhadap media yang ingin digunakan.
- 5) Mencari dan menentukan narasumber yang menjadi pengguna lama dari subjek yang dirancang ulang, untuk mendapatkan informasi yang mendalam.

- 6) Menyimpan dan mendokumentasi setiap perancangan yang dilakukan agar jika suatu saat dibutuhkan bisa dengan mudah ditemukan dan digunakan.

Demikian sedikit saran yang bisa penulis berikan kepada pembaca, semoga Tugas Akhir ini bisa memberikan manfaat bagi pembaca yang ingin melakukan penelitian serupa ataupun tidak.

