



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 *Propam Presisi* merupakan aplikasi yang diluncurkan oleh divisi Propam pada tahun 2021 dengan tujuan memudahkan masyarakat untuk melaporkan oknum polisi yang melanggar kode etik profesi polisi (KEPP) secara digital. Aplikasi ini dapat diunduh di *Play Store* yang terdapat di sistem *android* maupun *App Store* yang terdapat di sistem iOS. Namun, aplikasi yang mendapat ulasan sebanyak 567 buah dengan rata-rata rating 3,7 bintang ini memiliki keluhan dari penggunanya. Banyak ulasan yang mengatakan bahwa visual *UI*-nya buruk sehingga berdampak pada *UX* dan memerlukan perancangan ulang. Penulis menyebarkan kuesioner untuk mengumpulkan data dan mendapati fakta bahwa 71 dari 100 responden tidak tertarik mengunduh dan menggunakan setelah melihat *UI*-nya. Selain kuesioner, Penulis juga melakukan *usability testing* terhadap 5 partisipan, 4 orang secara daring dan seorang lagi dilakukan secara *offline*. Hasil *usability testing* dari aplikasi *Propam Presisi* adalah ada keluhan mengenai aspek *user interfacenya*, baik dari warna, tipografi, hierarki, dan lainnya. Kelima partisipan memiliki satu pendapat yang sama, yakni aplikasi perlu dirancang ulang.

Selain kuesioner dan *usability testing*, penulis juga mewawancarai ahli di bidangnya. Bidang tersebut antara lain adalah bidang kepolisian, lebih tepatnya divisi Propam dengan Jury Leonard Kasubag selaku AKBP Divisi Propam Polri. Serta satu ahli lagi adalah ahli *UI/UX* yang telah berpengalaman selama 4 tahun yang bernama Muchammad Hatta Zakaria. Inti yang ingin disampaikan oleh Jury Leonard Kasubag adalah aplikasi *Propam Presisi* bertujuan memudahkan masyarakat dalam mengirimkan laporan terkait pelanggaran etika oknum polisi, tetapi kemudahan dalam menggunakan aplikasi yang terkait *user experience* bisa tercapai dengan memenuhi 3 kriteria yang disampaikan oleh Muchammad Hatta Zakaria. 3 kriteria *UX* yang baik bisa memenuhi dari sisi *user*, kebutuhan bisnis, dan produk yang jika beririsan akan disebut dengan *UX Sweet Spot*.

Penulis menggunakan teori *design thinking* dengan 5 tahapan, yaitu *empathize, define, ideate, prototype, dan testing* dari buku “The Basics of User Experience Design”. Penulis menetapkan target perancangan ulang *UI/UX* aplikasi *Propam Presisi* adalah wanita dan pria yang berusia 20-29 tahun yang tinggal di wilayah Jabodetabek. Penentuan *big idea* adalah “Responsibility Is to Establish The Justice Transparently” dengan *tone of voice trusted, honest, dan dependable*. Setelah melakukan tahap ideasi yang mencakup pembuatan ikon, ilustrasi, penentuan tipografi, dan lainnya, penulis melakukan prototype di situs Figma dan melakukan *alpha test* pada *prototype day* yang diselenggarakan oleh Universitas Multimedia Nusantara pada tanggal 25 November 2022.

Penulis mendapat 37 responden untuk *alpha test* dan mendapat indeks persentase yang cenderung di Atas 90%. Meskipun demikian, ada beberapa hal yang dikeluhkan user seperti sulitnya menggeser layar pada halaman *tutorial* dan kurang konsisten pada cekungan tiap ikon di navigasi bar. Seusai memperbaikinya, penulis melakukan *beta test* dan mendapat 16 responden. Kesimpulan dari *beta test* adalah aplikasi sudah sangat baik dari segi *UI* maupun *UX*-nya, hal tersebut terbukti dari indeks persentase yang tinggi dari pertanyaan-pertanyaan yang ada.

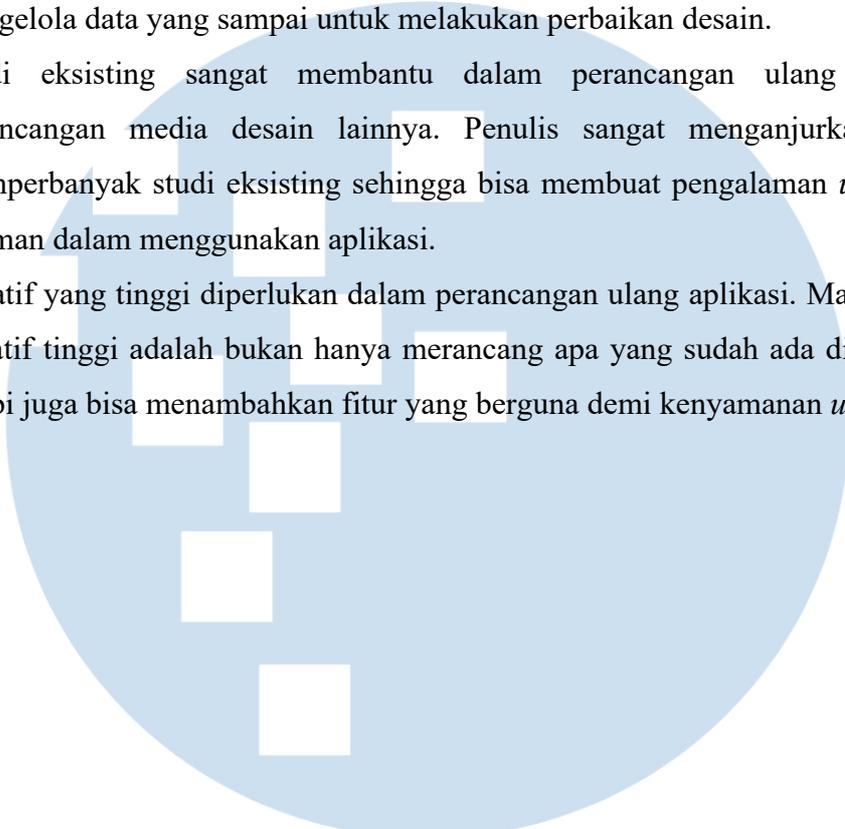
5.2 Saran

Saat merancang ulang *UI/UX* aplikasi *Propam Presisi*, berikut adalah kumpulan saran yang dapat penulis berikan.

- 1) Penulis menyarankan agar pengerjaan tugas akhir bagi para mahasiswa dikerjakan di Wilayah Universitas, terutama di Ruang dosen. Ini berguna agar tidak membuang waktu dengan sia-sia dengan melamun di Ruangan pribadi yang dapat menghambat proses penyelesaian gelar sarjana.
- 2) Seorang desainer harus memiliki empati dan menganalisis poin-poin yang menjadi permasalahan atau keluhan dari *user*. Hal mengenai empati bisa dipertajam dengan usability testing karena akan ada sesi dua arah di mana user dan desainer berdiskusi dan lebih banyak mendengarkan *user*.
- 3) Kritik dan saran yang diterima dari hasil *alpha test* maupun *beta test* harus dikelola secara bijak dan terbuka. Ini berarti tidak semua kritik dan saran yang

ada harus dilakukan semuanya. Seorang desainer harus bisa memilah dan mengelola data yang sampai untuk melakukan perbaikan desain.

- 4) Studi eksisting sangat membantu dalam perancangan ulang maupun perancangan media desain lainnya. Penulis sangat menganjurkan untuk memperbanyak studi eksisting sehingga bisa membuat pengalaman *user* lebih nyaman dalam menggunakan aplikasi.
- 5) Inisiatif yang tinggi diperlukan dalam perancangan ulang aplikasi. Maksud dari inisiatif tinggi adalah bukan hanya merancang apa yang sudah ada di aplikasi, tetapi juga bisa menambahkan fitur yang berguna demi kenyamanan *user*.

A large, light blue watermark logo of Universitas Multimedia Nusantara (UMMN) is centered on the page. It features a stylized 'U' and 'M' inside a circle, with the letters 'U', 'M', and 'N' stacked vertically.

UMMN

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