

BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Aktivitas sehari-hari atau juga disebut *chores* atau *tasks*, adalah kewajiban sehari-hari yang dimiliki seseorang yang sudah memiliki usia hidup produktif atau memulai hidup dalam tempat tinggal sendiri karena keperluan untuk pekerjaan atau pendidikan. Dalam melakukan berbagai aktivitas sehari-hari, dimanfaatkannya suatu media catatan seperti catatan fisik atau media digital *notes reminder* untuk mengatur jadwal sehari-hari dengan tujuan bisa menyelesaikan berbagai kewajiban dengan waktu dan jadwal yang teratur berdasarkan prioritas dari pekerjaan tertentu. Namun menurut hasil riset pencarian data dan kuesioner, masih banyak generasi anak muda produktif yang tidak memiliki sistem jadwal yang teratur, atau masih memiliki rasa kemalasan dan kurangnya motivasi untuk melakukan aktivitas mereka walaupun sudah memiliki jadwal sistem teratur.

Berdasarkan dari riset yang didapatkan, banyak berbagai kerugian yang bisa didapat dari beberapa masalah yang sudah disebutkan sebelumnya seperti tidak memiliki jadwal atau catatan untuk aktivitas yang teratur atau tidak memiliki motivasi atau keinginan untuk menyelesaikan aktivitas tersebut. Beberapa dampak negatif ini seperti penurunan produktivitas secara menyeluruh, hubungan sosial yang buruk, dampak pada kesehatan yang berpotensi membahayakan orang tersebut, dan lingkungan hidup yang berantakan dan tidak layak. Oleh karena itu, penulis merasa permasalahan dari data yang didapat menjadi topik yang cukup penting untuk diangkat menjadi perancangan penyelesaian masalah.

Dari data yang diriset untuk mencari konsep solusi dari masalah yang didapat, mayoritas populasi di Indonesia sebanyak 77% menggunakan gawai *smartphone* dan internet. Berdasarkan data tersebut, Penulis menawarkan solusi dalam bentuk suatu perancangan media berbasis aplikasi *chore reminder* yang membantu generasi anak muda produktif untuk membuat catatan teratur juga memiliki

motivasi untuk melakukan aktivitas yang sudah dicatat dan dibuat secara teratur tersebut. Untuk mendorong stimulasi motivasi generasi muda produktif, berdasarkan dari riset yang didapat dari Lister pada tahun 2015, konsep interaksi digital berupa gamifikasi dibuktikan sangat efektif dalam mendorong motivasi seseorang untuk mengerjakan suatu tugas atau hal tertentu. Maka dari itu, Penulis juga mendapatkan bahwa sistem implementasi gamifikasi dalam media *chore reminder* bisa membuat aplikasi menjadi lebih menarik dan lebih mendorong keinginan dan motivasi generasi muda produktif untuk mengatur pola aktivitas sehari-hari, juga melakukan aktivitas dari adanya interaksi gamifikasi yang seru dan menarik.

Penulis menggunakan teori *Design Thinking* dari buku *Interaction Design Foundation* yang dikembangkan oleh Hasso Plattner. Penulis melakukan tahap perancangan dari *emphatize, define, ideate, prototype, dan testing*, dimana penulis mengawali perancangan dengan menentukan target audiens berdasarkan riset yang didapat, mencari *insight*, dari masalah dan kesulitan target melalui wawancara dan kuesioner, dan merancangan konsep berdasarkan hasil tersebut dengan *brainstorming, moodboard, mindmap*, dan sketsa yang akhirnya dikembangkan menjadi *high fidelity* yang layak untuk dilakukan *testing* dalam *alpha test* dan *beta test*.

Penulis membuat konsep untuk fungsi dan fitur aplikasi berdasarkan berbagai masalah dalam membuat jadwal atau melakukan aktivitas sehari-hari yang didapat dari riset pada tahap sebelumnya. Bentuk fitur-fitur ini adalah *task/chores list*, untuk catatan dan memulai aktivitas, dan gamifikasi yang melibatkan adanya fitur hadiah atau *reward system* untuk mendorong motivasi menyelesaikan tugas dan mengumpulkan hadiah yang bisa digunakan untuk menukar barang dalam aplikasi. Penulis lalu mendapatkan *big idea* dari *creative mindmap* pada *brainstorming* yaitu “*Organized Persistence*” karena kedisiplinan, dan motivasi adalah salah satu dampak dan faktor terbesar untuk memiliki jadwal teratur dan menyelesaikan aktivitas. Penulis lalu merancang *user persona, user journey*,

moodboard, stylescape, information architecture, user flow chart, sketsa low fidelity, dan high fidelity untuk prototype dan proses testing.

Setelah perancangan *high fidelity* sudah layak untuk dicoba, *alpha test* dilakukan pada *prototype day* dan mendapatkan 33 responden, dari hasil *alpha test*, beberapa masalah ditemukan dalam navigasi yang masih kurang dimengerti dan beberapa segi visual yang bisa direvisi dan diganti. Setelah analisis *alpha test* dan revisi dilakukan untuk mencapai hasil *prototype* akhir pasca *alpha test*, penulis melakukan *beta test* yang dilakukan kepada target audiens yang sesuai dengan kriteria target perancangan. *Beta test* dilakukan kepada enam target audiens dalam bentuk diskusi FGD, mahasiswa usia 19-24 tahun yang berdomisili di JABODETABEK dan memiliki berbagai aktivitas dan kewajiban sendiri masing-masing seiring dengan kesibukan tugas kuliah dan aktivitas universitas. *Beta test* dilakukan pada tanggal 11 Desember 2023, berdasarkan hasil *beta test*, dalam beberapa elemen visual seperti penempatan *layout* dan ikon serta warna masih memiliki kekurangan masing-masing, namun, fitur dan interaksi yang menarik sudah ideal dan memadai untuk menjadikan aplikasi sebagai *chore reminder* yang memiliki interaksi tambahan yang berpotensi mendorong motivasi seseorang, namun beberapa elemen visual seperti penempatan *layout* dan ikon serta warna masih memiliki kekurangan masing-masing.

5.2 Saran

Berikut adalah beberapa saran yang penulis dapat setelah melalui proses perancangan media interaktif berbasis UI/UX aplikasi *chore reminder* menggunakan metode gamifikasi.

- 1) Pada tahap menggunakan metode perancangan yang serupa seperti *design thinking*, pada perancangan *emphatize*, lebih baik mengutamakan metode pengumpulan data yang berupa diskusi secara langsung dengan target seperti FGD atau wawancara mendalam seiring dengan kuesioner yang sudah dilakukan.
- 2) Pada pencarian konsep desain, mempertimbangkan keterkaitan pemilihan warna dan gaya desain dengan konsep interaksi utama dari perancangan.

- 3) Pertimbangkan peletakan *layout* dan aset pada perancangan agar konsisten dan lebih terlihat rapih, akan berdampak juga untuk *user experience* dalam UI/UX.
- 4) Gambar pada ikon harus jelas untuk dimengerti navigasi atau fungsi apa yang ditunjukkan, sebagai contoh jika ikon tersebut untuk masuk ke halaman akun, harus menggambarkan seperti gambar orang atau apapun yang berkaitan dengan akun pengguna.
- 5) Tidak setiap orang yang memenuhi kriteria target audiens akan memiliki pendapat yang sama dari ketertarikan dalam konsep yang dibuat, maka dari itu harus dipertimbangkan target audiens yang dicapai memang sesuai secara psikologis.
- 6) Metode fitur dari perancangan juga harus jelas agar pengguna tidak mengalami kesulitan atau kebingungan apalagi dalam perancangan media yang bertujuan untuk membantu pengguna untuk lebih teratur atau lebih praktis.
- 7) Aplikasi yang bersifat sebagai aplikasi rutinitas dan sehari-hari dipertimbangkan untuk tidak memiliki desain *layout* yang terlalu kompleks, berat, atau sulit untuk dicerna pengguna.

Berikut adalah beberapa saran yang penulis berikan setelah melalui proses perancangan media interaktif berbasis UI/UX aplikasi *chore reminder* menggunakan metode gamifikasi atau untuk pembaca yang mengembangkan tema yang sejenis.

- 1) Memilih topik perancangan harus yang masih berada dibidang pengetahuan melainkan hal yang baru diketahui tanpa adanya pengetahuan dalam tentang topik tersebut, hal tersebut meminimalisir adanya kesulitan dalam pencarian data, kurang pengetahuan tentang topik, atau kesulitan dalam mencari narasumber untuk pengumpulan data.
- 2) Dalam menentukan target audiens, harus mempertimbangkan psikologis, sikap, dan gaya hidup dari setiap usia dan tipe pengguna, hal tersebut

memudahkan untuk mencurukan target audiens yang spesifik tetapi tepat dengan perancangan.

- 3) Dalam penyebaran kuesioner, jadilah lebih aktif dalam memberanikan diri menanyakan ke orang sekitar yang memenuhi kriteria target audiens melainkan hanya mengirimkan *link*, seperti menanyakan mahasiswa sekitar kampus dan sebagainya.
- 4) Janganlah terlalu takut dalam mencari narasumber wawancara ahli, jika bidang dan topik yang anda ambil sudah terjangkau dari pengetahuan anda terkait topik tersebut, mencari narasumber akan lebih mudah dan jawaban yang diberikan oleh ahli akan lebih bisa dimengerti.
- 5) Buatlah rencana untuk diskusi FGD dan wawancara jauh hari dari pengumpulan apapun karena hal tersebut akan berpotensi menjadi kerugian yang fatal jika adanya kesibukan *urgent* dari salah satu pihak.
- 6) Dalam melaksanakan *alpha testing* untuk *prototype day*, buatlah suatu display yang menarik perhatian orang dalam segi desain, tanpa adanya keaktifan untuk terus menarik orang ke *booth*, orang lain akan memiliki ketertarikan sendiri untuk mendatangi *booth* anda untuk mencoba karena ada *key word* yang menarik atau secara visual menarik.
- 7) Janganlah terlalu menunda *progress* dan selalu aktif dalam mengembangkan *progress* setiap minggunya. Hal tersebut meminimalisir adanya kekurangan waktu atau kurang kelengkapan perancangan.

U M M N
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