

BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Produktivitas merupakan kegiatan yang terjadwal dalam sehari-hari yang dapat diselesaikan oleh seseorang. Hal ini sangat penting untuk dikembangkan dan dilatih agar individu dapat memanfaatkan waktu dengan efisien, karena produktivitas mempengaruhi hampir semua aspek kehidupan seseorang. Produktivitas yang kurang efektif dapat mengganggu jadwal makan hingga waktu istirahat seseorang, bahkan berpotensi membahayakan kesehatan fisik dan mentalnya. Ketika produktivitas yang buruk telah menjadi kebiasaan, sulit untuk mengubahnya, sehingga dampak negatifnya dapat berlangsung lama. Meskipun demikian, masih banyak kalangan dewasa muda yang mengalami kesulitan dalam mempertahankan produktivitas sehari-harinya. Hasil pencarian data dan survei yang dilakukan menunjukkan bahwa banyak kalangan dewasa muda mengalami kesulitan dalam menjaga produktivitas dan mengubah kebiasaan mereka. Oleh karena itu, penulis merasa penting untuk mengangkat topik ini dan merancang solusi untuk mengatasi masalah tersebut. Dalam perancangannya, penulis menggunakan teori *Design Thinking*. Pertama-tama, penulis melakukan tahap *Empathize* untuk mengidentifikasi masalah yang ada dengan mendekati pengguna. Kemudian, penulis melakukan tahap *Define* untuk memahami tujuan desain agar hasilnya lebih terarah dan sesuai dengan target yang ditetapkan. Pada tahap *Ideate*, penulis melakukan *brainstorming*, membuat konsep, sketsa, dan akhirnya membuat *High Fidelity*. Setelah *High Fidelity* selesai, penulis masuk ke tahap *Prototyping*, di mana penulis merancang model responsif terhadap interaksi pengguna dari desain yang sebelumnya statis. Hal ini bertujuan untuk menguji dan mengevaluasi kinerja aplikasi sebelum diimplementasikan secara luas. Setelah melalui proses desain, penulis melanjutkan dengan tahap pengujian. Tahap ini terbagi menjadi dua, yaitu *Alpha test* dan *Beta test*. *Alpha test* dilakukan dengan menguji coba prototipe secara langsung kepada 37 responden, sedangkan *Beta test*

dilakukan dengan mengadakan FGD (*Focus Group Discussion*) bersama 5 responden dari kalangan dewasa muda. Berdasarkan hasil pengujian, penulis memutuskan untuk menggunakan media aplikasi gawai sebagai solusi. Pemilihan ini didasarkan pada beberapa alasan, yaitu: Menurut data, 89% masyarakat Indonesia menggunakan gawai, sehingga solusi berbasis aplikasi gawai diharapkan dapat menjangkau lebih banyak orang. Kemampuan gawai yang mumpuni menghadirkan berbagai interaksi dan fitur, seperti notifikasi, *timer*, dan lainnya. Kemampuan ini lebih unggul dibandingkan dengan media lain, sehingga solusi berbasis aplikasi gawai dapat memberikan pengalaman yang lebih optimal bagi pengguna. Mempertimbangkan berbagai penyebab kesulitan seseorang dalam menjaga produktivitas, penulis merancang konsep aplikasi dengan berbagai fitur yang dapat membantu meningkatkan produktivitas pengguna. Fitur-fitur ini termasuk *Task and Schedule*, Mode Fokus, dan *Smart Task* yang dapat membantu pengguna dalam menentukan prioritas pekerjaan. Perancangan UI/UX aplikasi ini didasarkan pada ide besar yang diperoleh dari hasil *brainstorming* dan pembuatan *mindmap*, yaitu "Merancang Strategi Produktivitas yang Mudah Dipahami dan Menyenangkan". Dengan demikian, diharapkan pengguna dapat merasakan pengalaman mengatur jadwal harian untuk meningkatkan produktivitas dengan cara yang sederhana dan menyenangkan. Setelah menetapkan konsep dan melakukan *brainstorming*, penulis memulai proses desain dengan membuat *moodboard*, mencari referensi, merancang arsitektur informasi, *user flow*, elemen visual, sketsa, dan *low fidelity prototype*. Tahap selanjutnya adalah pembuatan *high fidelity prototype*. Setelah desain selesai, *Alpha test* dilakukan pada *Prototype Day* dengan melibatkan 37 responden. Hasil *Alpha test* menunjukkan bahwa masih banyak kekurangan dalam aplikasi, baik dari segi visual, interaktif, maupun skenario aplikasi. Berdasarkan hasil *Alpha test*, penulis melakukan perbaikan dan persiapan untuk Beta Test. *Beta Test* dilaksanakan pada tanggal 8 Mei 2024 dengan melibatkan lima responden kalangan dewasa muda melalui FGD (*Focus Group Discussion*). Hasil *Beta Test* menunjukkan bahwa meskipun UI/UX aplikasi masih memiliki beberapa kekurangan, sebagian besar responden merasa aplikasi dapat membantu meningkatkan produktivitas mereka.

5.2 Saran

Berikut adalah beberapa saran yang penulis dapatkan setelah melalui proses perancangan aplikasi *task reminder* untuk meningkatkan produktivitas dewasa muda.

- 1.) Mencari jurnal dan data lainnya dengan akurat untuk memastikan validitas dari tugas akhir yang dihasilkan.
- 2.) Mampu mengatur waktu dan memprioritaskan diri saat melakukan perancangan tugas akhir agar proses perancangan berjalan lancar.
- 3.) Sebaiknya melakukan proses perancangan dengan sejelas dan sekomprensif mungkin, dengan alasan yang logis, karena hal ini dapat menjadi data pendukung dan memudahkan jalannya proses perancangan.
- 4.) Dalam melaksanakan proses secara keseluruhan, selalu bercermin kepada teman dan dosen pembimbing untuk meminta tanggapan atau bantuan, karena lebih baik bertanya daripada mengalami kesulitan sendiri saat menjalaninya.

Berdasarkan masukan dari dewan sidang, berikut adalah beberapa saran yang dimasukkan ke dalam perancangan.

- 1.) Saat menjalani sidang akhir, penulis sebaiknya mencatat revisi yang diberikan oleh ketua sidang, dewan penguji, maupun dosen pembimbing secara lengkap dan rinci. Dengan mendokumentasikan semua masukan dan saran secara detail, penulis akan lebih mudah melakukan perbaikan setelah sidang selesai. Melakukan hal ini tidak hanya membantu penulis dalam mengingat setiap poin revisi, tetapi juga memastikan bahwa semua aspek yang perlu diperbaiki dapat ditangani dengan tepat. Mencatat revisi secara sistematis akan mempermudah proses penyempurnaan karya dan meningkatkan kualitas hasil akhir.
- 2.) Penulis sebaiknya membaca panduan penulisan laporan tugas akhir secara mendalam untuk meminimalisir kesalahan dalam format penulisan laporan. Dengan memahami dan mengikuti panduan tersebut dengan cermat, penulis dapat memastikan bahwa setiap bagian laporan sesuai

dengan standar yang telah ditetapkan. Membaca dan memahami panduan penulisan dengan seksama adalah langkah penting untuk menghasilkan laporan tugas akhir yang berkualitas tinggi dan bebas dari kesalahan format.

- 3.) Penulisan abstrak sebaiknya ditinjau kembali untuk memastikan jumlah kata sesuai dengan ketentuan dalam panduan laporan tugas akhir. Meninjau kembali abstrak akan membantu mengidentifikasi dan memperbaiki kekurangan atau kelebihan kata yang mungkin terjadi. Dengan memastikan abstrak memenuhi persyaratan jumlah kata, penulis dapat menjaga kualitas dan kesesuaian laporan tugas akhir dengan standar yang ditetapkan.
- 4.) Meriset kembali terhadap masalah pada latar belakang yang akan digunakan dalam penyusunan tugas akhir sangat penting agar masalah yang diidentifikasi dapat terlihat jelas dan terfokus. Dengan demikian, solusi yang dihasilkan dalam perancangan dapat lebih maksimal. Penelitian yang mendalam dan terarah akan memastikan bahwa masalah utama terdefinisi dengan baik, sehingga meminimalisir kemungkinan pembahasan yang melebar dan tidak relevan. Hal ini akan membantu penulis dalam merumuskan solusi yang tepat dan efektif, serta menghasilkan tugas akhir yang berkualitas dan terarah.
- 5.) Penulisan laporan tugas akhir sebaiknya diperiksa kembali dengan cermat, terutama dalam hal sitasi, kesalahan ketik (*typo*), dan penggunaan bahasa asing. Pemeriksaan yang teliti akan membantu menghindari kesalahan penulisan yang dapat mempengaruhi kualitas dan kredibilitas laporan. Memastikan sitasi sesuai dengan format yang ditetapkan, memperbaiki kesalahan ketik, dan menggunakan bahasa asing dengan tepat adalah langkah penting untuk menghasilkan laporan yang profesional dan akurat.
- 6.) Memahami dan mendalami batasan masalah yang akan dihadapi dalam proses perancangan sangat penting untuk memastikan hasil akhir yang akurat dan tidak mengalami kekeliruan. Dengan mengidentifikasi secara

jelas batasan dan kendala yang ada, perancang dapat mengarahkan usaha mereka secara lebih efisien dan efektif. Pendekatan ini tidak hanya membantu dalam mencegah kesalahan tetapi juga memastikan bahwa solusi yang dihasilkan tepat sasaran dan relevan dengan kebutuhan pengguna.

- 7.) Melakukan studi eksisting secara mendetail dan tidak hanya berdasarkan asumsi semata sangatlah penting. Pendekatan yang teliti dan faktual dalam studi eksisting memungkinkan penulis untuk mengidentifikasi permasalahan yang ada pada setiap media dengan lebih akurat. Dengan analisis yang menyeluruh, penulis dapat memahami aspek-aspek kritis dari media yang diteliti, sehingga solusi yang diusulkan lebih relevan dan efektif.
- 8.) Penggunaan warna dalam perancangan sebaiknya didasarkan pada acuan yang jelas dan tidak hanya berdasarkan asumsi semata. Pemilihan warna harus memiliki alasan yang kuat dan rasional agar dapat mendukung tujuan desain dengan efektif. Dengan menggunakan panduan warna yang tepat, perancang dapat memastikan konsistensi dan harmoni dalam desain, serta menciptakan pengalaman visual yang optimal bagi pengguna. Pendekatan yang terstruktur dalam pemilihan warna juga akan meningkatkan profesionalisme dan kredibilitas hasil akhir dari perancangan tersebut.
- 9.) Penerapan *modular grid* dalam proses perancangan aplikasi harus dilakukan dengan lebih mendalam dan teliti agar hasil akhir dapat maksimal. *Modular grid* membantu dalam menciptakan tata letak yang terstruktur dan konsisten, untuk meningkatkan estetika dan fungsionalitas aplikasi. Dengan memahami dan menerapkan prinsip-prinsip *modular grid* secara menyeluruh, perancang dapat memastikan bahwa setiap elemen dalam aplikasi ditempatkan dengan tepat dan harmonis, sehingga meningkatkan pengalaman pengguna secara keseluruhan.
- 10.) Dalam merancang tombol (*button*) dalam aplikasi, penting untuk mempertimbangkan aspek *affordance* agar ukuran tombol tidak terlalu

kecil dan sempit. Ukuran tombol yang tidak memadai dapat meningkatkan risiko kesalahan penekanan dan menyebabkan pengguna merasa frustrasi. Dengan memperhatikan *affordance*, tombol dapat dirancang agar lebih mudah digunakan dan diakses, sehingga meningkatkan pengalaman pengguna secara keseluruhan. Desain tombol yang optimal akan memastikan interaksi yang lebih lancar dan efisien, mengurangi kesalahan, dan meningkatkan kepuasan pengguna terhadap aplikasi.

