

## BAB V

### PENUTUP

#### 5.1 Simpulan

Perancangan aplikasi untuk meningkatkan produktivitas melalui *power nap* dilakukan menggunakan metode *design thinking* yang terdiri dari tahap *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *testing*. Pada tahap *empathize* penulis mengumpulkan berbagai macam data melalui untuk menjadi dasar dan landasan perancangan aplikasi. Data didapatkan melalui berbagai macam cara, yang terdiri dari *in depth interview* dengan dokter spesialis RPSGT dan manajerial perusahaan *travel*, FGD bersama sopir *travel* sebagai subjek perancangan, observasi perjalanan *travel*, serta melakukan studi pustaka, studi eksisting, dan studi referensi.

Tahap *define* merupakan tahap penentuan subjek penelitian secara lebih spesifik berdasarkan data dari tahap *empathize*, yakni sopir *travel*. Penentuan subjek penelitian digambarkan pada *user persona* dan *user journey map*. Perancangan dilanjutkan dengan tahap *ideate* untuk menggali ide dan konsep yang kemudian akan direalisasikan menjadi sebuah desain aplikasi.

Proses penentuan ide dan konsep dimulai dari proses *mind mapping*, perancangan *big idea* dan *tone of voice*, pembuatan *mood board* aplikasi, penentuan *color pallete* dan nama aplikasi, *information architecture*, dan *flowchart*. Berdasarkan ide dan konsep tersebut, nama aplikasi yang dipilih untuk penelitian ini adalah *Napvigator*. *Napvigator* akan memiliki lima fitur utama yakni navigasi dan *tracking*, materi, kuis, poin, dan *timer*. Setelah penentuan ide dan konsep, maka proses *ideate* masuk pada proses perancangan *low fidelity wireframe* dan perancangan aset aplikasi yang terdiri atas logo, *button*, *grid system*, *icon*, ilustrasi, dan teks. Seluruh aset ini akan menjadi elemen yang akan digunakan dalam tahap selanjutnya yakni *prototype*.

Tahap *prototype* dalam penelitian ini merupakan tahap proses realisasi ide dan konsep desain aplikasi menjadi susunan UI/UX aplikasi yang dapat terlihat

secara visual berdasarkan *low fidelity wireframe*. *Prototype* dirancang sedemikian rupa agar dapat menyerupai aplikasi secara nyata. Setelah *prototype* aplikasi selesai dibuat, maka tahap selanjutnya adalah tahap *testing* untuk menguji dan mendapatkan feedback atas *prototype* yang sudah dibuat.

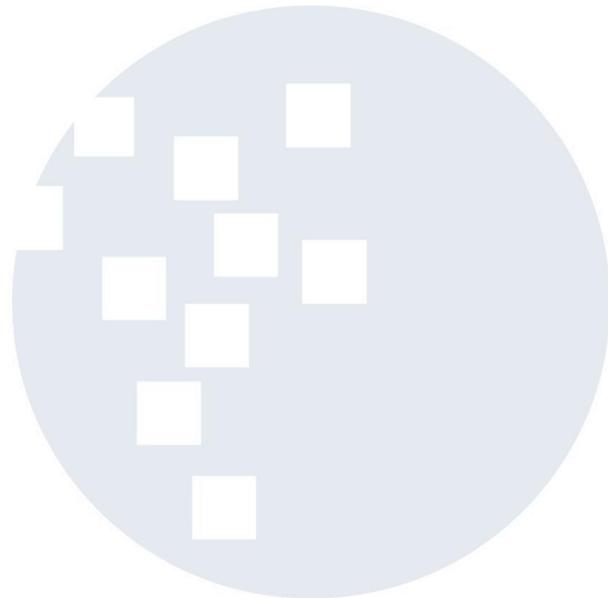
*Testing* dilakukan sebanyak dua kali yakni *alpha test* dan *beta test*. *Alpha test* dilakukan pada saat *prototype day* yang dilaksanakan oleh Universitas Multimedia Nusantara dan *test* dilakukan menggunakan kuesioner kepada pengunjung *prototype day*. *Beta test* dilakukan melalui *in depth interview* dengan sopir *travel* secara langsung. *Feedback* dari kedua *test* ini akan menjadi bahan pengembangan dan perbaikan aplikasi agar dapat menjadi aplikasi yang lebih baik dan minim kekurangan. Dengan akhir dari *beta test* tersebut, maka perancangan aplikasi untuk meningkatkan produktivitas melalui *power nap* selesai dengan menghasilkan aplikasi bernama Napvigator.

## 5.2 Saran

Setelah melakukan proses perancangan aplikasi untuk tugas akhir ini, penulis memiliki saran bagi mahasiswa lain yang akan mengangkat topik dan media penelitian serupa sehingga dapat mengembangkan penelitian menjadi lebih baik. Berikut saran yang ditawarkan oleh penulis:

- a. Pengembangan aplikasi dapat dirancang dengan fitur yang lebih detail, luas, dan kompleks sehingga menambah kebaruan dari aplikasi ini yang tidak hanya diam pada hasil saat ini, tetapi memiliki manfaat yang lebih banyak bagi pekerjaan lainnya sehingga dapat lebih produktif melalui *power nap*.
- b. Aplikasi yang berbasis kegiatan sehari-hari seperti Napvigator dapat memanfaatkan *pervasive* media yang dapat menyesuaikan dengan keadaan lingkungan sekitar. Pada aplikasi selanjutnya disarankan untuk dapat memanfaatkan media ini sebagai fitur pada aplikasi seperti UI nightmode pada aplikasi.
- c. Ilustrasi dapat digambarkan lebih spesifik menyesuaikan dengan target penelitian sehingga menambah kesan *relate* dan pendekatan kepada target.

- d. Penentuan subjek penelitian dapat menentukan berbagai profesi lain sehingga tidak terpaku pada pekerjaan seperti sopir *travel*, tetapi terdapat pengembangan penelitian lain yang dapat melihat dari sudut pandang lain dari profesi yang dapat memanfaatkan manfaat dari *power nap*.



UMN  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA