

## BAB V

### PENUTUP

#### 5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan perancangan ulang UI/UX aplikasi OneSmile, terdapat beberapa masalah visual dan *user journey* pada aplikasi tersebut. Sebelumnya, banyak pengguna mengalami kesulitan mengakses fitur-fitur utama seperti pembayaran IPL, akses BSD Link, sehingga *user goals* tidak tercapai secara efektif. Berdasarkan teori *UX Honeycomb* Peter Morville (2004) dan teori *Design Thinking* Tim Brown (2009), penulis melakukan perancangan ulang dengan basis teori tersebut. Berdasarkan kuisioner awal, yang melibatkan 60 responden, terdapat permasalahan pada aspek *usability*, daya tarik fitur, atau strategi promosi. Dari sisi pengalaman pengguna (UX), sebagian besar responden mengeluhkan kendala pada desain antarmuka, terutama pada ikon yang sulit dipahami dan navigasi yang membingungkan. Pada penyelesaian masalah tersebut, penulis melakukan perancangan ulang UI/UX aplikasi Onesmile, untuk para warga BSD dengan umur 28-38 tahun. Penulis menggunakan *UX Honeycomb* untuk mengidentifikasi mengenai permasalahan pengguna pada aplikasi tersebut. Melalui identifikasi masalah tersebut, penulis melakukan perancangan menggunakan metodologi *design thinking* oleh Tim Brown (2009), dengan pendekatan iteratif, terdiri dari lima tahap utama: *Empathize*, *Define*, *Ideate*, *Prototype*, dan *Test*.

Dalam melalui proses perancangan, tahapan *emphatize* penulis mengumpulkan data melalui kuisioner, wawancara dengan pihak Onesmile wawancara ahli, dan *focus group discussion* untuk mendapatkan masukan terkait permasalahan aplikasi tersebut. Setelah itu, penulis masuk tahapan *define* dengan membuat *user persona*, *user journey*, dan *creative brief* untuk menjadi fokus utama pada perancangan. Berdasarkan proses tersebut, penulis melakukan konseptualisasi dengan melakukan *mind mapping* dengan *big idea* perancangan yakni “Trusting Guide”. Perancangan ulang aplikasi dimulai dengan merancang

ulang *task flow* dan *prototyping* sehingga *user goals* dapat diraih dengan lebih singkat dan praktis.

Pada penyelesaian masalah tersebut, berdasarkan Hasil *Alpha Test* dan *Beta Test* menunjukkan peningkatan skor yang menandakan bahwa perbaikan UI/UX berhasil meningkatkan kemudahan penggunaan dalam pencapaian *user goals*, desain *user interface*, dan *user experience*.

perancangan ulang UI/UX OneSmile tidak hanya berhasil mengoptimalkan pemanfaatan fitur, tetapi juga memperbaiki antarmuka visual. Pendekatan yang berpusat pada pengguna sesuai dengan prinsip *design thinking* membahas tahapan empati, definisi masalah, ideasi, *prototyping*, dan pengujian sebagai landasan dalam merancang solusi yang intuitif dan efisien. Pengalaman baru ini mencerminkan pemahaman mendalam atas kebutuhan dan ekspektasi pengguna, sehingga aplikasi kini terasa lebih mudah digunakan dan konsisten.

Di sisi lain, penerapan *UX Honeycomb* bahwa aspek *usability*, *Accessibility*, *desirability*, *findability*, *credibility*, dan *value* terintegrasi dengan baik dalam desain. Hasilnya, pengguna yang sebelumnya merasa *journey* yang panjang kini merasakan aplikasi yang tidak hanya menarik secara visual tetapi juga memberikan kepraktisan dan kepercayaan tinggi saat berinteraksi. Dengan demikian, perancangan ulang OneSmile berhasil mengubah pengalaman pengguna dengan memadukan keindahan visual dan kepraktisan fungsional.

## 5.2 Saran

Berdasarkan manfaat dan temuan yang diperoleh dalam proses penyusunan tugas akhir ini mengenai Perancangan Ulang UI/UX Aplikasi Komunitas OneSmile BSD, penulis memberikan beberapa saran yang dapat dijadikan acuan untuk pengembangan lebih lanjut, baik dalam aspek desain maupun proses evaluasi di tahap implementasi berikutnya.

### 1. Peneliti/Dosen

peneliti diharapkan dapat lebih mendalami aspek *user experience* dan interaksi pengguna dalam pengembangan aplikasi komunitas seperti

OneSmile. Peneliti dapat difokuskan terhadap pembelajaran figma yang lebih mendalam. Selain itu, disarankan agar peneliti memperhatikan metode pengujian yang lebih beragam dan melibatkan sampel pengguna yang lebih luas agar hasil penelitian dapat lebih representatif dan aplikatif. Peneliti juga dianjurkan untuk mengembangkan studi komparatif antara berbagai *platform* komunitas guna menemukan praktik terbaik dalam desain UI/UX yang efektif. Berikut adalah saran bagi mahasiswa yang akan mengambil topik yang serupa seperti “*Rebranding* aplikasi yakni:

- Penyajian *Before-After UI*

Untuk memberikan gambaran yang lebih konkret mengenai perbaikan desain yang dilakukan, disarankan agar visualisasi *before-after* antarmuka aplikasi ditampilkan secara jelas dalam bentuk slide presentasi maupun lampiran dalam dokumen. Penyajian perbandingan ini akan membantu pihak terkait memahami sejauh mana transformasi visual dan fungsional telah dilakukan serta memperkuat argumen bahwa perancangan ulang memberikan dampak signifikan terhadap pengalaman pengguna.

- Konsistensi Teknis Desain UI

Dalam proses perancangan, perlu diperhatikan konsistensi teknis secara detail, khususnya dalam hal ketebalan garis (*outline*) pada *icon* aplikasi, penggunaan *grid layout*, ukuran elemen, dan jarak antar komponen. Ketidakkonsistenan pada elemen visual dapat mengganggu alur navigasi dan menurunkan profesionalitas tampilan aplikasi. Oleh karena itu, berdasarkan penetapan pedoman desain (*design guideline*) Material Design dan *apple Design System* dengan size 24dp x 24dp dan konten *Icon* dibatasi ke 20dp x 20dp, dengan 2dp batasan di pinggrnya. Sebaiknya dijadikan acuan utama untuk menjaga kualitas visual yang seragam dan mudah dikenali pengguna.

#### - Redefinisi Skala Prioritas Fitur

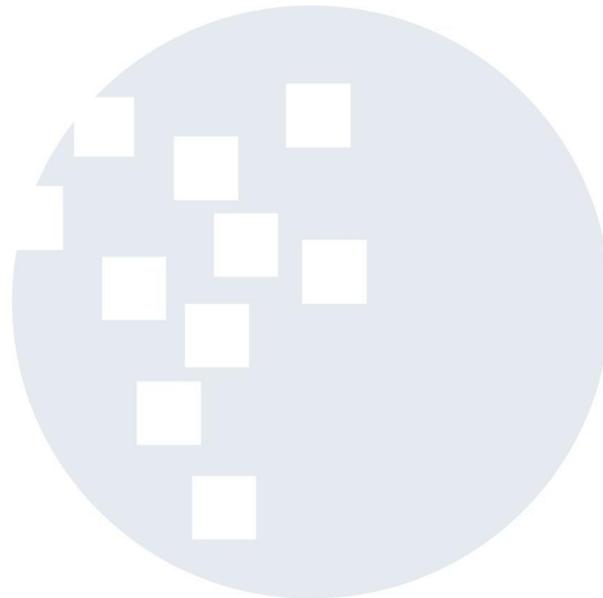
Berdasarkan hasil evaluasi, ditemukan bahwa beberapa fitur yang dianggap penting justru kurang pada hirarki *layout*. Gaya *layout* “*One page*” dapat menjadi acuan utama karena dapat mempersingkat *user journey* dan menampilkan fitur utama dalam satu halaman. Oleh karena itu, pematangan teori hirarki *layout* dan pemahaman kesulitan pada *user journey* menjadi acuan utama pada pembuatan skala prioritas pada fitur aplikasi agar mudah digunakan oleh pengguna.

## 2. Universitas

Universitas sebagai institusi pendidikan hendaknya terus mendukung pengembangan riset di bidang desain interaksi dan teknologi informasi dengan menyediakan fasilitas dan sumber daya yang memadai. Disarankan agar universitas mengadakan pelatihan dan workshop yang berfokus pada tools desain modern seperti Figma, *prototyping*, dan metode pengujian usability agar mahasiswa dapat lebih siap menghadapi tantangan di dunia industri. Selain itu, universitas dapat memperluas kolaborasi dengan industri untuk memberikan kesempatan magang dan proyek nyata yang dapat memperkaya pengalaman mahasiswa dalam menerapkan teori ke praktik. Terakhir, universitas juga diharapkan mendorong penelitian lintas disiplin yang menggabungkan aspek teknologi, psikologi pengguna, dan desain untuk menghasilkan inovasi yang lebih holistik dan bermanfaat.

Saran-saran ini diharapkan dapat memberikan dampak yang maksimal bagi pengembangan aplikasi OneSmile, khususnya dalam meningkatkan kualitas pengalaman pengguna secara menyeluruh. Dengan memperhatikan aspek visual, teknis, dan fungsional yang telah diuraikan, perancangan ulang ini tidak hanya bertujuan memperbaiki tampilan antarmuka, tetapi juga mendorong keterlibatan pengguna yang lebih aktif dalam ekosistem digital komunitas BSD City. Harapannya, hasil penelitian ini dapat menjadi acuan praktis bagi tim

pengembang dalam menciptakan aplikasi yang lebih responsif, relevan, dan berguna dalam mendukung transformasi BSD menuju kota cerdas (*smart city*).



UMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA