

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian, analisis, dan proses perancangan yang telah penulis dan rekan-rekan peneliti lakukan, dapat disimpulkan bahwa permasalahan utama dalam pendokumentasian glasir keramik terletak pada ketiadaan media digital yang terstruktur serta mudah digunakan untuk mendukung proses eksperimen material, khususnya pada pembuatan resep glasir. Melalui penyusunan *User Persona*, *User Journey Map*, *User Flow*, *Flowchart*, *Information Architecture*, *Low-Fidelity*, *Wireframes*, serta tahap *Alpha Testing* untuk penilaian interaktivitas pada prototipe aplikasi, penelitian ini berhasil merancang pengalaman pengguna (UX) untuk aplikasi “Tungku” yang sesuai dengan kebutuhan keramikus.

Hasil pengujian *Alpha Testing* juga menunjukkan bahwa prototipe aplikasi sudah memiliki alur navigasi yang jelas, tampilan yang konsisten, serta interaksi yang mendukung proses kerja keramikus. Secara keseluruhan, hasil perancangan ini telah menjawab rumusan masalah dan menghasilkan dasar rancangan UX yang dapat dilanjutkan pada tahap pengembangan UI dan implementasi aplikasi.

5.2 Saran

Berikut merupakan saran serta masukan yang penulis dapat berikan ke pembaca mengenai hal-hal yang sebaiknya dilakukan apabila berada di dalam posisi yang serupa dengan penulis. Berikut merupakan rinciannya:

1. Dosen

Dosen pembimbing diharapkan dapat menyediakan jadwal konsultasi yang lebih terstruktur pada tahap-tahap penting, seperti verifikasi metode penelitian, persetujuan desain, dan analisis hasil pengujian. Pendekatan ini dapat mempermudah mahasiswa/i untuk memahami arah penelitian sehingga proses revisi dapat berlangsung lebih efisien dan karya yang dihasilkan dapat lebih maksimal.

2. Peneliti

Bagi para peneliti yang ingin melanjutkan atau mengembangkan topik serupa, penulis menyarankan untuk memperluas jumlah responden dari komunitas keramik serta studio kerajinan lainnya agar data yang diperoleh lebih banyak dan mendalam. Selain itu, pelaksanaan pengujian tambahan seperti *Beta Testing*, *AB Testing*, serta analisis kuantitatif lanjutan akan dapat menambah kedalaman penelitian dan menghasilkan perbandingan *usability* yang lebih komprehensif.

3. Universitas

Universitas diharapkan dapat meningkatkan dukungan yang sudah ada dan telah dilakukan sekarang terhadap penelitian kolaboratif dengan menyediakan akses jaringan ke komunitas praktisi dan ruang diskusi yang lebih intensif antara dosen dan mahasiswa. Fasilitas ini akan membantu mempercepat proses penelitian berbasis kebutuhan pengguna di lapangan.

4. Perancangan Aplikasi ke Depannya

Hasil *Alpha Testing* menunjukkan bahwa beberapa aspek visual dan interaksi pada prototipe masih menimbulkan beberapa kebingungan bagi responden selaku pengguna. Salah satu temuan utama adalah ada sedikit ketidakkonsistenan tampilan tombol (*button*), seperti variasi ketebalan teks, posisi ikon yang berbeda-beda, serta ukuran elemen yang tidak seragam. Variasi ini membuat pengguna kesulitan memahami hierarki tindakan. Selain itu, beberapa pengguna yang tidak familiar dengan dunia keramik menilai bahwa alur *step-by-step* masih membutuhkan penjelasan yang lebih runtut agar aplikasi dapat digunakan tanpa rasa ragu.

Dari sisi desain visual, masukan terbanyak berkaitan dengan penataan tata letak. Beberapa halaman dinilai terasa padat karena jarak antar elemen terlalu rapat, terutama pada halaman yang memuat banyak gambar. Kondisi ini dapat menyulitkan pengguna yang sedang bekerja di studio keramik dengan kondisi tangan kotor atau ruang gerak yang terbatas. Selain itu, terdapat catatan mengenai sedikit ketidakkonsistenan *header* dan penggunaan *imagery* yang masih minim sehingga belum memberikan keseimbangan visual yang memadai.

Berdasarkan simpulan saran serta masukan tersebut, pengembangan aplikasi ke depan disarankan untuk memperkuat konsistensi elemen antarmuka, terutama pada tombol, ikon, dan header. Sistem hierarki visual perlu ditata ulang melalui pengaturan ulang *spacing* dan *grid* sehingga tampilan tidak tampak penuh dan tetap nyaman digunakan dalam konteks kerja keramikus. Alur *step-by-step* dapat diperjelas dengan tutorial interaktif atau penanda progres yang lebih informatif.

