

BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Dari analisis yang sudah dilakukan oleh penulis pada Bab IV, ditemukan bahwa perancangan aplikasi memberikan solusi praktis terhadap rumusan masalah terkait dengan fenomena *hustle culture* pada kalangan mahasiswa. Masalah yang ditemukan adalah kurangnya edukasi mengenai fenomena *hustle culture*, dampak negatif yang dapat disebabkan kepada target audiens, dan kurang media praktis untuk menengani fenomena tersebut. Mayoritas dari mahasiswa belum memahami mengenai fenomena walaupun sedang mengalami dampak seperti lelah berlebihan dan stres akibat membagi waktu. Hal ini sangat disayangkan karena masa usia *golden age* yang dirasakan mahasiswa harusnya dimanfaatkan dengan baik. Fenomena *hustle culture* yang dimanfaatkan dengan baik dapat memberikan banyak manfaat seperti pengalaman bekerja hingga pengalaman hidup untuk berjuang ketika berkuliah.

Maka dari itu, penulis memutuskan untuk merancang aplikasi *mobile* dengan fitur manajemen pekerjaan dan waktu yang dibantu dengan teknologi *AI assistant*. Aplikasi ini menyediakan fitur untuk membuat jadwal harian dengan kategori yang dapat disesuaikan dengan penggunaannya dengan fitur pengaturan penuh mulai dari nama, tanggal, dan waktu dari jadwal harian. Terdapat juga fitur pengingat yang membantu pengguna untuk mengingatkan akan jadwal dan tugas yang akan mendatang sehingga mahasiswa tidak melupakan tanggung jawab mereka. Untuk mencegah terjadinya *burnout* terdapat fitur bantuan AI dan juga *chat AI* untuk bantu mengatur jadwal sedemikian rupa agar pengguna tidak mengalami *burnout* akibat terlalu banyak pekerjaan. Untuk mencegah rasa jenuh dan menjaga loyalitas pengguna terhadap aplikasi, terdapat fitur seperti *badges* dan kostum untuk maskot Berang yang dapat diganti berdasarkan *badges* yang didapat. Untuk menarik perhatian pengguna baru, perancangan ini menyediakan media sekunder berupa post *instagram*, stiker whatsapp, dan gantungan kunci.

Diharapkan dengan dibuatnya perancangan ini, mahasiswa yang mengambil pekerjaan sampingan dapat mengatasi *burnout* dan tetap bisa produktif dengan cara yang lebih sehat.

5.2 Saran

Dari proses perancangan yang sudah dilakukan, penulis menemukan beberapa temuan dan hal-hal yang dapat mendukung penelitian kedepannya. Saran dan masukan yang ditemukan dan dirasa akan berguna bagi peneliti nantinya adalah sebagai berikut.

1. Dosen/ Peneliti

Saran yang akan diberikan akan dibagi untuk proses penelitian dan proses perancangan. Untuk proses penelitian penulis menyarankan untuk menggunakan metode *user centered design* untuk desain media UI/UX karena tahapan yang terbilang sederhana dan fleksibel untuk digunakan. Disarankan untuk proses pengumpulan data, untuk mengingat setiap detail keperluan seperti dokumentasi secara langsung maupun surat karena akan berpengaruh pada lancar/tidaknya proses perancangan.

Terkait dengan fitur aplikasi, disarankan untuk menambahkan fitur forum sebagai tempat untuk *user* berbagi cerita sesuai dengan nama dan tujuan aplikasi. Kemudian untuk proses perancangan media, penulis menyarankan untuk menggunakan fasilitas *figma edu* yang dapat diakses melalui email student untuk mendapatkan fitur-fitur yang lebih lengkap dan mendukung proses perancangan. Adapun, *software figma* dapat menjadi software multifungsi untuk menyusun aset laporan seperti *design system* atau ppt presentasi.

2. Universitas

Untuk universitas, diharapkan laporan dan perancangan dengan topic fenomena *hustle culture* dapat menjadi sumber pengetahuan dan ide untuk pengembangan lebih lanjut. Penulis merasa bahwa topik ini masih memiliki banyak potensi perkembangan terutama dari segi media dan target audiens.