

## BAB V

### PENUTUP

#### 5.1 Simpulan

Arsip Nasional Republik Indonesia atau ANRI, Adalah Lembaga kearsipan nasional berbentuk lembaga pemerintah nonkementrian yang melaksanakan tugas negara di bidang kearsipan. Layanan mereka dapat digunakan oleh Instansi, Lembaga, Perusahaan hingga masyarakat umum melewati webstite, aplikasi dan di lokasi atau secara luring. Terdapat aplikasi Klik ANRI yang memiliki permasalahan dalam penampilan dan juga fungsi yang membuat aplikasi tersebut tidak banyak digunakan oleh para pengguna layanan ANRI, yang dapat didukung dengan pengumpulan data kuesioner dimana hanya hanya 12,7% responden menggunakan Klik ANRI sebagai media pilihan. Untuk penampilan, jika dibandingkan dengan aplikasi lain, kualitas tampilan UI dan UX masih terkesan tertinggal, dan memerlukan sebuah pembaruan. Untuk bidang fungsi, Klik ANRI tidak memberikan banyak inisiatif atau manfaat yang signifikan untuk para pengguna layanan ANRI, serta dengan hasil pengumpulan data permasalahan utama Klik ANRI merupakan minimnya promosi yang membuat banyak pengguna layanan ANRI tidak tahu keberadaan aplikasi tersebut.

Dari permasalahan yang sudah tergambar, tujuan perancangan merupakan untuk melakukan desain ulang UI dan UX aplikasi ANRI. namun dengan itu penulis memutuskan untuk menggunakan metode *user centered design* (UCD) yang fokus dalam membuat desain sesuai dengan kebutuhan target, serta metode tersebut sudah terbukti efektif untuk perancangan berjenis UI/UX. Tahap-tahap yang ada didalam UCD merupakan *Understand The Context of Use*, *Specify User Requirements*, *Produce Design Solutions*, dan *Evaluate Designs Against Requirments*. Untuk tahap pertama penulis melakukan wawancara dengan pranata humas dan pranata komputer, serta melakukan keusioner serta observasi kepada para pengguna layanan ANRI, dan terakhir merupakan studi eksisting. Tahap

pertama bertujuan untuk menggali dan mengerti apa kontekstual masalah, target, dan lembaga. Dari padangan kedua pihak (lembaga dan pengguna layanan).

Dari hasil tahap satu, penulis mendapatkan informasi bahwa Klik ANRI ditargetkan untuk menjadikan *super centrelized app* yang belum maksimal karena proses yang cukup lama. Untuk para pengguna layanan, sesuai dengan hasil kuesioner, demografis pengguna merupakan mahasiswa/pelajar dan pekerja yang dominan berdomisili jabodetabek. Dengan itu dilanjutkan ketahap kedua dimana penulis melakukan wawancara dengan para pengguna aplikasi Klik ANRI sesuai dengan demografis, bertujuan untuk mendapatkan masukan, penggunaan, pengalaman, dan lainnya. Dimana hasil yang dapat dibulatkan menjadi membuat desain ulang aplikasi ANRI yang berfungsi dan *user friendly*. Setelah itu penulis mulai mencerna hasil data dan informasi untuk mempersiapkan untuk tahap selanjutnya

Tahap ketiga merupakan tahap dimana penulis mulai melakukan perancangan struktur, dan visual dengan menggunakan *mindmap*, *keyword*, *big idea*, *moodboard*, *stylescape* dan diakhiri dengan pembuatan *prototype*. Tahap ini berakhir pada tanggal 14 November 2025 dan memasuki tahap akhir, pada *prototype day* dimana *prototype* mendapatkan resepsi yang baik dan cuman mendapatkan beberapa masukan untuk meningkatkan desain sebelum beta test. Saat *beta test* penulis melakukan wawancara lagi dengan para narasumber sebelumnya dan 2 narasumber baru, dan mendapatkan hasil dimana semua masukan dan kebutuhan berhasil dipenuhi dengan minim perbaikan. Dengan itu terdapat hasil peningkatan yang positif dari Perancangan Ulang Desain UI/UX Aplikasi Arsip Nasional Republik Indonesia “Klik Anri”.

## 5.2 Saran

Setiap perancangan karya dan riset, pasti terjadinya kesalahan saat pelaksanaan yang mendampakkan hasil karya akhir. Oleh karena itu, penulis melaksanakan implementasi saran-saran yang didapatkan saat perancangan karya akhir, untuk mengurangi kekurangan, Namun dengan itu penulis mendapatkan satu saran dari ketua saat melaksanakan sidang akhir. Ketua sidang menyarankan bahwa penampilan icon-icon yang dibuat masih dapat ditingkatkan karena penampilanya yang kurang konsiten dan penggunaan warna yang terlalu banyak. Dengan itu, Saat melakukan proses perancangan terdapat beberapa saran yang perlu dikonsiderasi jika melakukan penelitian tugas akhir yang berjenis seperti desain ulang UI/UX Aplikasi dari sebuah instansi atau memiliki judul yang sama mengenai perancangan ulang desain UI/UX aplikasi arsip nasional republik indonesia “Klik Anri” di tahun-tahun kedepanya. penulis memiliki beberapa sarang untuk Univesitas Multimedia Nusantara, yang dapat membantu para peneliti saat mengerjakan penelitian untuk kedepannya. Berikut merupakan saran-saran yang penulis ingin mencangkup:

### 1. Dosen/ Peneliti

Saran parktis yang penulis bisa berikan kepada para dosen atau peneliti kedepan nya, terutama yang ingin merancang tugas akhir mengenai desain ulang UI/UX Aplikasi dari sebuah instansi. Saat melaksanakan pemungpulan data, perlunya konsiderasi untuk melakukan pengumpulan dan observasi langsung dilapangan, lokasi instansi, lokasi perkumpulan target perancangan. Hal ini karena dengan penulis melakukan pengumpulan data *offline* di lokasi, penulis dapat bertemu dan berbincang dengan target serta staff instansi, selain mendapatkan insight yang membantu untuk menggambarkan latarbelakang dari instansi, target, serta subjek perancangan tersebut. Observasi berguna karena mendapatkan gambaran secara langsung yang pada akhirnya akan meminimaliskan sifat asumsi. Selain saran yang sudah dijelaskan, penulis juga ingin memberi saran untuk memiliki nomor kontak dengan target, serta staff instansi, hal ini akan membantu memenuhi bolongan-

bolongan informasi data yang tidak sempat didapatkan saat melakukan wawancara, kuesioner dan observasi.

## **2. Universitas**

Saran yang penulis ingin berikan kepada Universitas Multimedia Nusantara mengenai hal yang dapat membantu para peneliti saat mengerjakan penelitian untuk kedepannya, yaitu untuk memberikan link video atau youtube mengenai cara pengaturan layout word. Walaupun universitas sudah memberikan para peneliti mengenai informasi konten, struktur, aturan, serta dokumen yang diperlukan untuk penelitian secara lengkap, penulis merasa bahwa universitas dapat memberikan video edukasi baik itu dibuat oleh Universitas Multimedia Nusantara atau dari sumber eksternal mengenai cara membuat atau mengatur konten-konten word secara mandiri tanpa menggunakan templete yang diberikan, hal yang dapat dicontohkan, yaitu cara membuat masukan tabel, foto, yang bisa update sendiri. Penulis lihat tanpa adanya video edukasi tersebut, banyak peneliti yang kurang mengerti cara menggunakan word secara dalam akan membuat laporan tugas akhir yang kurang maksimal serta banyak kesalahan. Namun dengan itu, penulis mengerti bahwa saran ini bisa dikasih argumen bahwa mahasiswa yang berfikir kritis dapat mencari video sendiri, namun penulis menekankan bahwa hal ini bukan termasuk masalah pikir kritis namun merupakan masalah waktu. Para peniti akan membuang waktu untuk mencari sumber-sumber yang seharusnya dapat digunakan untuk mengerjakan hal lain. Karena itu penulis menekankan saran bahwa perlu adanya link video edukasi yang mengajarkan para peneliti kedepan mengenai menggunakan software “word” secara lebih dalam baik dibuat oleh universitas, atau sumber eksternal.