

BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil perancangan *User Interface* Aplikasi Perawatan mainan koleksi, dapat disimpulkan bahwa proses perancangan dengan pendekatan *Design Thinking* dapat menghasilkan rancangan aplikasi yang sesuai dengan kebutuhan target pengguna, yaitu kolektor muda berusia 18–25 tahun. Temuan pada tahap uji coba menunjukkan bahwa aplikasi yang dirancang mampu mengintegrasikan media informasi edukatif dengan ilustrasi digital yang komunikatif, serta mendukung keterlibatan pengguna melalui fitur-fitur interaktif. Secara keseluruhan, hasil perancangan menunjukkan bahwa aplikasi ini memiliki potensi menjadi solusi inovatif bagi komunitas kolektor mainan, baik pemula maupun yang sudah berpengalaman agar dapat menjadi bantuan dalam merawat dan menjaga keberlangsungan hobi mainan koleksi ini.

5.2 Saran

Setelah melalui proses perancangan ini, dengan harapan penulis untuk penelitian-penelitian selanjutnya. Ketua sidang menyarankan untuk membuat perancangan aplikasi perawatan mainan koleksi yang lebih spesifik untuk pemula dan tampilan aplikasi yang perlu lebih bersahabat kepada kolektor yang masih baru memulai perjalanan hobinya. Dosen penguji juga menyarankan untuk penulisan dalam aplikasi perlu dirancang ulang dan di desain lebih rapi.

Desain antarmuka perlu disesuaikan dengan *layouting* aplikasi yang tepat, buat kompleksitas desain *UI* yang disimplifikasikan, serta tombol dan halaman kategori-kategori yang perlu digulir harus dikurangi. Ketua sidang dan dosen penguji menyarankan diubahnya desain antarmuka dalam bentuk *scroll* ini dikarenakan pengguna akan merasa bingung saat pertama kali membuka beranda dengan terlalu banyaknya tombol, kategori dan informasi dapat membuat pengguna kebingungan dalam navigasi aplikasi dan juga membuat desain tidak menarik.

Dikarenakan banyaknya kategori yang ada *layout* interaktif pada halaman tersebut menjadi terlalu banyak dan besar yang membuat pengguna memiliki terlalu banyak pilihan dan hal itu haruslah dikurangi dikarenakan aplikasi mengharuskan pengguna *screen reader* untuk menghafal navigasi dan posisi pengguna saat menggunakan aplikasi. Ketua sidang dan dosen penguji juga menyarankan untuk membuat pengkategorian khusus sebelum masuk beranda agar pengguna dapat bisa langsung menemukan informasi yang diinginkan sesuai hobi, keinginan dan minat dari pengguna dibandingkan *scroll layout* informasi yang tiada habisnya di beranda. Dengan dibentuknya pilihan rekomendasi yang ada sebelum masuk beranda, akan membuat desain *layout* aplikasi tidak membingungkan serta dapat mengembangkan komponen *UI* yang intuitif dan kuantitas informasi serta halaman dapat disesuaikan. Ketua sidang menyarankan untuk memperkuat kembali keunggulan, maskot dan representatif dari aplikasi ini serta perancangan kembali *design document* menjadi *design system* yang harus dirancang sebagai *guideline* dari aplikasi ini. Perancangan desain dengan spesifik kepada kolektor pemula yang memberikan pilihan untuk pengguna dalam mencari informasi akan dapat menjawab permasalahan desain yang penulis hadapi dan akan digemari generasi Z. Penulis akan memberikan beberapa saran bagi pihak peneliti/dosen dan universitas jika ingin mengembangkan topik serupa.

1. Peneliti/Dosen

Harapan dan saran dari penulis dan peneliti yang ingin mengangkat tema dan topik serupa. Diharapkan agar peneliti selanjutnya dapat memiliki pemahaman tentang target audiens yang lebih dalam dan topik yang lebih matang dalam perencanaan nya. Apabila akan adanya peneliti yang ingin melanjutkan topik dari aplikasi ini, diharapkan dapat bisa dikembangkan lebih lanjut dengan menambahkan fitur berbasis teknologi terbaru untuk simulasi perawatan mainan koleksi, atau integrasi *scan barcode* untuk memunculkan panduan spesifik tiap produk, serta mungkin media terapan lainnya seperti digital book agar penyampaian informasi bisa lebih optimal.

2. Universitas

Penulis berharap penelitian ini dapat mendorong mahasiswa atau mahasiswi yang ingin membuka peluang untuk kajian penelitian lebih lanjut mengenai penerapan prinsip desain komunikasi visual dalam konteks perancangan *user interface* dengan topik hobi. Selain itu, aspek *usability testing* dapat bisa diperluas dengan melibatkan lebih banyak variasi demografis, sehingga hasil rancangan dapat lebih inklusi. Penulis berharap agar hasil perancangan ini dapat diimplementasikan dan dikembangkan serta mampu memberi manfaat nyata kepada komunitas kolektor mainan secara langsung. Hal ini sekaligus dapat membuka peluang penelitian lanjutan di bidang desain komunikasi visual berbasis *User Interface*.

