

## BAB V

### PENUTUP

#### 5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan dengan pendekatan *design thinking* dalam merancang *prototype* UI/UX aplikasi *mobile Android* berbasis pelanggan di PT Radnet Digital Indonesia, maka dapat disimpulkan beberapa poin penting sebagai berikut:

1. Penerapan metode *design thinking* terbukti efektif dalam merancang *prototype* UI/UX yang berorientasi pada kebutuhan pelanggan. Metode ini melibatkan lima tahapan, yaitu *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test*, yang masing-masing memberikan kontribusi signifikan dalam memahami permasalahan pengguna, merumuskan solusi, hingga menguji efektivitas desain.
2. Pada tahap *empathize* dan *define*, data diperoleh melalui wawancara terhadap seorang *business development* perusahaan dan lima puluh dua calon pengguna. Hasil wawancara dianalisis dalam bentuk tabel menggunakan kutipan representatif, lalu dianalisis dalam bentuk tabel *empathy map* untuk menghasilkan pemahaman mendalam tentang kebutuhan, permasalahan, dan harapan pengguna terhadap aplikasi layanan internet *mobile Android*.
3. Tahap *ideate* menghasilkan *wireframe low fidelity*, pemilihan *font* jenis Roboto, dan penggunaan kombinasi warna yang memiliki nilai psikologis tertentu dan sesuai dengan logo perusahaan seperti #F86F03 (*oranye*) dan

#525FE1 (biru). Merancang *user flow* untuk menggambarkan dan menjelaskan alur penggunaan aplikasi agar mudah dipahami dan digunakan oleh pengguna.

4. Tahap *prototype* menghasilkan rancangan *prototype high fidelity* yang dirancang menggunakan Figma, untuk menyempurnakan tampilan visual *wireframe low fidelity* sebelum dibagikan kepada calon pengguna
5. Tahap *test* dilakukan melalui *usability testing* menggunakan *platform* Maze kepada 20 pengguna. Hasilnya menunjukkan bahwa mayoritas tugas berhasil diselesaikan dengan tingkat keberhasilan tinggi (beberapa mencapai 100%), waktu penyelesaian yang cepat, dan tingkat kesalahan (*misclick*) yang rendah. Hal ini menunjukkan bahwa desain *prototype high fidelity* memiliki hasil *usability* yang baik dan sesuai dengan harapan pengguna.
6. Tantangan utama yang dihadapi dalam proses ini adalah menyelaraskan keinginan pengguna dengan melakukan tes kepada calon pengguna, karena data pengguna asli dari perusahaan merupakan hal yang krusial dan tidak boleh digunakan sembarangan. Maka dari itu, wawancara dan pengujian dilakukan melalui calon pengguna (umum) untuk memperoleh jawaban dan keinginan pengguna serta mendapatkan umpan balik (*feedback*) dari pengguna.

Secara keseluruhan, perancangan *prototype UI/UX* aplikasi *mobile Android* yang telah dirancang mampu memberikan solusi efektif terhadap kebutuhan

pengguna layanan internet PT Radnet Digital Indonesia dan dapat menjadi landasan pengembangan aplikasi *mobile Android* yang lebih lanjut.

## 5.2 Saran

Saran yang dapat diberikan dalam penelitian ini untuk penelitian selanjutnya yaitu:

1. Pengembangan lebih lanjut diperlukan agar *prototype* dapat diimplementasikan menjadi aplikasi *mobile Android* yang fungsional, sehingga bisa langsung digunakan oleh pengguna.
2. Uji coba dengan lebih banyak pengguna perlu dilakukan untuk mendapatkan *feedback* yang lebih komprehensif terkait *usability*, tampilan antarmuka, dan fitur yang disediakan.
3. Desain tampilan *prototype* perlu dikembangkan menjadi desain yang lebih modern, karena perkembangan teknologi yang semakin pesat.