

BAB V PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Penelitian ini bertujuan untuk merancang *user interface* dan *user experience* pendaftaran mahasiswa baru Universitas Mercu Buana untuk kebutuhan *Advance Marketing Tools*. Tujuan Penelitian ini menggunakan metode *Design Thinking Process* sebagai metode pendekatan untuk menghasilkan rancangan tampilan karena setiap proses pada metode ini melibatkan klien dan calon pengguna aplikasi selaku sasaran pasar yang dituju dan yang nantinya menggunakan aplikasi. Metode Dalam merancang tampilan aplikasi pendaftaran mahasiswa baru menggunakan metode *Design Thinking Process* dinilai efektif dan berhasil (utk kesimpulan). Proses ini dimulai dari membuat *Emphatize* yaitu tahap pertama untuk mengetahui apa keinginan dan permasalahan yang ada selama ini yang dilalui oleh calon mahasiswa baru dan bagaimana perancang mengetahui permasalahan yang ada di dalam pengembangan dari klien seperti Biro ICT dan Biro Pemasaran atau biasa yang disebut dengan *client brief* mengidentifikasi calon pengguna aplikasi atau produk yang akan dibuat. Hal ini bertujuan untuk mendapatkan informasi dari calon pengguna dalam keadaan apa akan menggunakan aplikasi. Setelah menemukan permasalahan yang ada perancangan proses kedua membuat *Define* tujuannya adalah mengetahui kebutuhan pengguna apa yang harus diselesaikan dengan mengidentifikasi masalah dan kebutuhan sudah divalidasi oleh klien dan calon pengguna mahasiswa baru. Proses ketiga kemudian membuat *Ideate* berupa gagasan dan ide untuk pembuatan sebuah solusi dengan *user flow* kemudian dilanjutkan *user journey* dan *wireframe*. Setelah itu lanjut ke *Design & Prototype* yaitu sebagai hasil final, dan Tes adalah proses terakhir untuk validasi ke klien kembali untuk menemukan *feedback* yang ada.

Output dari penelitian ini dengan melewati tahapan-tahapan tadi untuk membuat berupa rancangan untuk user interface dan user experience aplikasi pendaftaran mahasiswa baru. Dimulai dengan penentuan calon pengguna dengan kriteria usia 17-35 tahun, laki-laki atau perempuan, siswa-siswi duduk

di bangun kelas 3 SMA/SMK/MA yang bertujuan akan melanjutkan ke jenjang perkuliahan dan tinggal di daerah seluruh Indonesia, pengguna smartphone, pernah mencari tau tentang informasi pendaftaran Universitas yang ada di Indonesia. Didapatkan lah lima partisipan yang sesuai dengan kriteria dan bersedia memberikan informasi. Langkah selanjutnya adalah wawancara kepada partisipan tentang informasi pendaftarannya mahasiswa baru dan cara mendaftar sebagai mahasiswa baru setelah itu menghasilkan user persona dan permasalahan yang dialami oleh partisipan selama melakukan pencarian informasi pendaftaran mahasiswa baru.

Setelah wawancara calon pengguna kemudian perancang juga mewawancarai klien untuk mengetahui permasalahan ketika mengembangkan dan keluhan yang ada di dalam kampus, yaitu dengan Biro ICT pak Albert dan Biro Pemasaran dengan pak Hadi. Setelah itu perancang mendapatkan pain point dan user persona dari calon pengguna dan klien dengan langkah selanjutnya adalah mencari solusi dari pain point dan membuat wireframe sehingga solusi dan rancangan menjadi lebih baik. Langkah selanjutnya adalah merubah wireframe yang low fidelity menjadi high fidelity dengan membuat tampilan dan prototype yang sesuai dengan keinginan partisipan. Langkah terakhir pada penelitian ini adalah validasi atau pengujian prototype kepada klien menggunakan diskusi melalui virtual meetup. Pengujian menggunakan desktop dan klien diberikan keleluasan untuk memberikan saran dan kritik.

5.2 Saran

Pada perancangan *user interface* dan *user experience* aplikasi pendaftaran mahasiswa baru Universitas Mercu Buana Yogyakarta masih didapatkan banyak kelemahan dan kekurangan yang dapat dikembangkan. Berikut adalah beberapa hal yang perlu dikembangkan:

- a. Tampilan antarmuka setiap tahun berkembang bahkan *tren* tampilan selalu berubah. Diharapkan tampilan pada aplikasi pendaftaran mahasiswa baru ikut berkembang, tidak berhenti pada penelitian ini saja dan menjadi lebih baik supaya memudahkan pengguna.