

BAB V PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan perancangan dan pengujian yang telah dilakukan menggunakan metode *design thinking* dalam penelitian ini didapatkan kesimpulan yaitu :

- Setelah dilakukan proses desain *UI/UX* dan pengujian *prototype* aplikasi, didapatkan hasil bahwa desain *prototype* yang dibuat mudah digunakan oleh pengguna dalam melakukan aktivitas dalam aplikasi. Hal ini dapat dibuktikan dari hasil pengujian *prototype* pengguna dapat memahami alur di dalam aplikasi dan dapat menjalankan tugasnya.
- Tidak banyak fitur, ide, dan solusi dapat dibuat dalam *prototype* karena adanya pertimbangan pengembangan lebih lanjut di bagian *developer*.
- Setelah melakukan seluruh proses desain sampai *prototype*, dapat disimpulkan bahwa pelayanan mutasi secara *offline* dapat di migrasikan ke pelayanan mutasi secara *online*.
- Setelah melakukan magang penulis memperoleh pengetahuan tentang bagaimana proses pembuatan aplikasi yang akan digunakan secara nyata dengan skala cukup besar, selain itu penulis ditugaskan sebagai desainer *UI/UX* yang secara langsung berinteraksi dengan user agar aplikasi dapat dengan mudah digunakan, magang di Kementerian Luar Negeri Republik Indonesia sangat berkesan dan bermanfaat bagi penulis.

5.2 Saran

Saran penulis untuk pengembangan desain aplikasi dan *prototype* lebih lanjut sebagai berikut :

1. Memberikan desain *warning* setiap *action* dari *user* apakah telah mengisi dengan benar.
2. Memberikan desain *pop up* dari setiap *step* jika telah selesai mengisi data.
3. Melengkapi desain halaman profil dan pengaturan.

Saran penulis untuk pembaca yang ingin mengikuti magang dengan proyek atau tugas yang serupa di perusahaan atau pemerintahan antara lain :

1. Penulis menyarankan untuk mendalami pada mata kuliah interaksi manusia dan komputer (IMK), dikarenakan di mata kuliah tersebut akan diajarkan bagaimana peran sebagai desainer yang sangat penting karena langsung berinteraksi dengan *user*. IMK akan mengajarkan bagaimana cara *user* berfikir, melihat, dan kebiasaan mereka sehingga desain *UI/UX* dapat dibuat dengan sangat nyaman saat digunakan oleh *user*.
2. Mengerti dasar *coding website* dan *mobile* terutama pada *front-end*, seorang desainer *UI/UX* akan selalu melakukan komunikasi dengan *front-end developer* karena dari desain yang dibuat akan diubah ke dalam bentuk *code* yang selanjutnya akan dikerjakan oleh *back-end developer* agar aplikasi dapat digunakan. Selain itu dari mengerti dasar *coding front-end*, desainer dapat mengetahui ukuran dari setiap *device* yang mungkin akan digunakan oleh *user* dan mengetahui batasan-batasan desain yang sesuai dengan kemampuan dari *front-end developer*.