

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan perancangan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penerapan metode *Design Thinking* dalam merancang *User Interface* dan *User Experience* aplikasi mobile *Clic-On* terbukti efektif dalam menghasilkan solusi desain yang sesuai dengan kebutuhan pengguna. Melalui lima tahapan utama *Empathize*, *Define*, *Ideate*, *Prototype*, dan *Test*, peneliti berhasil menggali dan memahami secara mendalam perilaku, permasalahan, serta harapan pengguna terkait akses informasi kesehatan digital.

Pada tahap *Empathize*, ditemukan bahwa pengguna dari berbagai latar belakang, seperti mahasiswa, pekerja kantor, dan ibu rumah tangga, mengalami kesulitan dalam memahami istilah medis, membedakan informasi yang valid dengan hoaks, serta melakukan diagnosis mandiri. Temuan ini kemudian dianalisis lebih lanjut pada tahap *Define* untuk merumuskan *pain points*, *user persona*, dan *user journey* yang menjadi landasan dalam merancang solusi pada tahap *Ideate*. Ide-ide fitur dikembangkan dan diprioritaskan menggunakan matriks *Impact vs Effort*, lalu divisualisasikan dalam bentuk *high-fidelity prototype* yang mencakup fitur utama seperti konsultasi dokter (*chat*, *voice call*, *video call*), artikel kesehatan dengan bahasa sederhana, video edukasi, forum diskusi, dan chatbot. Seluruh antarmuka dirancang dengan prinsip kemudahan penggunaan, tampilan bersih, serta konsistensi visual menggunakan sistem desain berbasis warna biru dan tipografi Poppins. *Prototype* aplikasi kemudian diuji menggunakan metode *System Usability Scale (SUS)* dengan melibatkan 30 responden, yang menghasilkan skor rata-rata sebesar 71 dan menunjukkan bahwa aplikasi cukup mudah digunakan, nyaman diakses, serta memberikan pengalaman pengguna yang baik.

Desain UI/UX yang telah dikembangkan berhasil diimplementasikan ke dalam pengembangan *Front-End* menggunakan *React Native* dan beberapa library pendukung. Hasil implementasi menunjukkan bahwa fitur-fitur utama seperti

konsultasi dokter, artikel, video edukasi, dan forum diskusi berjalan dengan baik dan sesuai dengan desain awal. Hal ini menunjukkan bahwa pengembangan *front-end* telah dilakukan secara efektif dan sesuai dengan rencana desain yang telah dibuat sebelumnya.

Namun, penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan, seperti belum adanya integrasi dengan *backend* sehingga fungsionalitas aplikasi masih bersifat statis dan terbatas pada tampilan antarmuka (*frontend*) saja. Aplikasi ini masih berada pada tahap awal pengembangan, yaitu berupa *prototype high-fidelity* yang disimulasikan untuk keperluan pengujian desain. Selain itu, pengujian *usability* masih terbatas pada jumlah responden tertentu. Dengan demikian, perancangan UI/UX aplikasi *Clic-On* menggunakan metode *Design Thinking* telah berhasil menjawab rumusan masalah dan mencapai tujuan penelitian, yakni menciptakan solusi digital di bidang kesehatan yang edukatif, responsif, dan berorientasi pada kebutuhan pengguna.

5.2 Saran

Untuk pengembangan lebih lanjut, peneliti menyarankan agar fitur-fitur yang telah dirancang diintegrasikan dengan *backend* agar dapat berfungsi secara penuh. Selain itu, disarankan untuk memperluas pengujian *usability* dengan melibatkan lebih banyak responden dari berbagai latar belakang untuk mendapatkan *insight* yang lebih mendalam. Fitur seperti chatbot dapat ditingkatkan dengan memanfaatkan teknologi kecerdasan buatan. Di masa mendatang, aplikasi ini dapat dikembangkan lebih lanjut agar terhubung langsung dengan layanan kesehatan resmi, seperti rumah sakit atau klinik, guna meningkatkan kepercayaan dan efektivitas layanan bagi masyarakat.