

BAB IV

KESIMPULAN DAN SARAN

4.1 Kesimpulan

Hasil dari magang pada PT. Kubika Media Kreasi dalam perancangan UI/UX *Cubica* dapat disimpulkan sebagai berikut:

- a. Proses magang yang dilakukan oleh penulis di PT. Kubika Media Kreasi dalam perancangan UI/UX *Cubica* telah dilakukan menggunakan pendekatan *Design Thinking* yang mencakup lima tahapan utama: *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test*. Pendekatan ini membantu menghasilkan desain yang berfokus pada kebutuhan nyata pengguna.
- b. Platform *Cubica* dikembangkan dengan dua jenis tampilan, yaitu untuk *Cubers* (pelajar) dan *Creators* (mentor). Masing-masing dirancang berdasarkan *user persona*, *user journey map*, dan *user flow* yang telah dianalisis secara mendalam.
- c. Pengujian *prototype* dilakukan menggunakan *Maze*, dengan total 100 responden dari masing-masing *role* yang kemudian disampling menjadi 30 responden dari masing-masing *role*. Pengujian melibatkan alur yang telah dibuat dari masing-masing *role* seperti pendaftaran, pembuatan kelas, *explore* kelas, dan lainnya hingga *logout*.
- d. Hasil usability testing menunjukkan bahwa pengguna dapat dengan mudah menggunakan platform *Cubica*. Pengguna mampu menyelesaikan setiap task dengan baik, yang dibuktikan melalui nilai *success rate* tinggi serta skor *SEQ* yang termasuk dalam kategori "sangat mudah". Hal ini menandakan bahwa desain UI/UX *Cubica* telah sesuai dengan kebutuhan dan ekspektasi pengguna.

4.2 Saran

Platform *Cubica* ini berharap dapat berpotensi dalam memberikan kontribusi signifikan dalam mendukung pengembangan minat kewirausahaan pada orang-orang yang memiliki minat menjadi wirausaha atau *entrepreneur*.

Dengan melakukan pengembangan berkelanjutan, diharapkan pengalaman pengguna dapat semakin optimal.

