

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang telah peneliti lakukan pada tugas akhir ini, dapat ditarik kesimpulan bahwa tampilan layanan *Mentor On Demand* dapat didesain berbasis *website* menggunakan aplikasi Figma dengan metodologi *Design thinking*. Metodologi *Design thinking* digunakan sebagai cara dalam melakukan desain UI/UX tampilan layanan *Mentor On Demand*, sedangkan aplikasi Figma merupakan alat desain berbasis *website* yang digunakan pada sebagian besar tahapan metodologi *Design thinking*.

Peneliti menggunakan metodologi *Design thinking* sebagai metodologi yang ditentukan oleh obyek penelitian. Selain itu, *Design thinking* juga menggunakan pendekatan berbasis solusi untuk mengatasi permasalahan kompleks yang belum diketahui sebelumnya, hal ini sesuai dengan *Mentor On Demand* yang merupakan layanan baru di platform Skilvul. Aplikasi Figma mendukung penuh penerapan metodologi *Design thinking* dengan adanya dua alat utama yaitu Figma *Design* dan FigJam yang tidak berbayar.

5.2 Saran

Adapun saran dari peneliti untuk penelitian selanjutnya, sebagai berikut:

- 1) Pada proses *user research*, peneliti menyarankan untuk pengumpulan data berupa permasalahan dan kebutuhan pengguna supaya dimaksimalkan, agar solusi yang dibangun menjadi lebih *valid*.
- 2) Pada proses *empathize*, apabila kondisi dan waktu memungkinkan, peneliti menyarankan untuk memaksimalkan jumlah responden agar mendapatkan wawasan / pengalaman pengguna yang lebih luas terkait permasalahan dan kebutuhan pengguna dalam suatu fitur atau layanan.
- 3) Pada proses *empathize*, peneliti menyarankan untuk mencari responden yang sesuai dengan *user persona* yang telah dibuat, agar desain solusi yang dibuat menjadi tepat guna.