

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Desain UI/UX Aplikasi Hafalan Al-Qur'an untuk generasi Z ini dibuat sebagai salah satu solusi untuk menyesuaikan antarmuka pengguna (UI) dengan kebutuhan yang dibutuhkan oleh pengguna generasi Z dengan mempertimbangkan preferensi pengguna terhadap visual yang menarik, navigasi yang intuitif, dan pengalaman pengguna yang responsif terhadap desain antarmuka. Proses desain dengan menggunakan metode *design thinking*, yaitu *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test*.

Untuk memahami kebutuhan pengguna, dibutuhkan riset dengan penyebaran kuesioner sehingga didapatkan permasalahan yang dialami oleh pengguna berdasarkan *says*, *thinks*, *feels*, *does*, *pain*, dan *gain*. Permasalahan yang dialami oleh pengguna kemudian dianalisis secara mendalam dengan *point of view* dan *user persona*. Analisis kemudian dirancang dengan proses *brainstorming* melalui *how might we*, *user flow*, dan *wireframe*. Brainstorming tersebut dilanjutkan dengan implementasi solusi atas permasalahan yang dialami oleh pengguna.

Hasil penelitian skripsi menunjukkan bahwa desain antarmuka dengan menggunakan metode *design thinking* dapat memahami kebutuhan dan keinginan pengguna. Hal ini dibuktikan melalui pengujian *usability testing* dan *heuristic evaluation* yang menunjukkan desain antarmuka terindikasi sudah baik dan berhasil. Evaluasi *usability testing* menghasilkan nilai yang baik dan berhasil pada desain antarmuka pengguna guru dan desain antarmuka pengguna murid. Hasil

usability pada pengguna guru yaitu *learnability* 89%, *efficiency* 92%, *memorability* 91%, *errors* 0.20, dan *satisfaction* yang menunjukkan bahwa desain antarmuka sudah di atas rata-rata. Hasil *usability* pada pengguna murid yaitu *learnability* 87%, *efficiency* 81%, *memorability* 90%, *errors* 0.22, dan *satisfaction* yang menunjukkan bahwa desain antarmuka sudah di atas rata-rata. Selain itu, tidak ditemukan permasalahan *usability* oleh evaluator heuristik sehingga dapat disimpulkan bahwa desain antarmuka sudah berjalan dengan baik.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil pada penelitian skripsi ini, terdapat beberapa saran yang dapat digunakan untuk meningkatkan perkembangan perancangan desain UI/UX aplikasi hafalan Al-Qur'an. Berikut adalah beberapa saran yang dapat digunakan untuk penelitian selanjutnya.

1. Mengeksplorasi pendekatan desain UI/UX lainnya seperti *User-Centered Design* atau *Lean-UX* untuk mendapatkan sudut pandang baru dalam memahami dan memenuhi kebutuhan pengguna aplikasi hafalan Al-Qur'an sehingga dapat membuka peluang untuk inovasi desain yang lebih baik.
2. Mengkaji dan mengimplementasikan desain antarmuka pada model bisnis baru seperti kemitraan strategis dengan lembaga pendidikan dan keagamaan untuk mendukung distribusi dan adopsi aplikasi, serta memperluas jangkauan pengguna potensial aplikasi hafalan Al-Qur'an