

BAB V

PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan dari hasil penelitian keseluruhan yang sudah dilakukan dan juga saran-saran yang akan diberikan dari penelitian ini dimasa yang akan datang.

5.1 Kesimpulan

Desain aplikasi ini dikembangkan untuk mengatasi tantangan yang dihadapi Better Youth Foundation, seperti ketiadaan platform khusus yang mampu menyelenggarakan program *Better Youth Academy* secara terintegrasi dan efisien. Tantangan tersebut membuat yayasan kesulitan menjangkau pengguna dan menyampaikan informasi secara optimal. Untuk mengatasi hal ini, desain aplikasi Ruang Kajian dirancang dengan pendekatan *Design Thinking* yang bertujuan untuk memenuhi kebutuhan pengguna dan penyelenggara. Metode *Design Thinking* yang digunakan melibatkan lima tahapan utama: Empathize, Define, Ideate, Prototype, dan Testing. Proses ini dimulai dengan memahami kebutuhan pengguna melalui wawancara dan observasi (Empathize), merumuskan permasalahan utama (Define), mengembangkan ide kreatif (Ideate), serta menciptakan prototipe menggunakan alat desain Figma (Prototype). Prototipe kemudian diuji menggunakan Maze, platform pengujian berbasis data untuk mengevaluasi efektivitas, efisiensi, dan kepuasan pengguna (Testing).

Hasil dari proses ini adalah desain UI/UX aplikasi yang intuitif, terstruktur, dan fungsional. Desain ini mempermudah pengguna dalam mendaftar dan mengikuti kelas Better Youth Academy serta menyajikan informasi kegiatan positif dengan lebih efisien. Hasil pengujian Usability menunjukkan bahwa pendekatan ini mampu menciptakan desain dengan tingkat kegunaan yang tinggi. Pada tahap awal, efektivitas (Success Rate) mencapai 90% untuk pengguna dan 98% untuk admin, dengan efisiensi sebesar 92,33% (pengguna) dan 91,50% (admin). Kepuasan pengguna tercatat sebesar 83,40% untuk pengguna dan 81,75% untuk admin. Setelah perbaikan pada tahap kedua, semua indikator meningkat signifikan. Efektivitas mencapai 96% (pengguna) dan 98,95% (admin), efisiensi meningkat menjadi 92,42% (pengguna) dan 98,72% (admin), sementara kepuasan pengguna

keseluruhan juga mengalami peningkatan. Dengan pendekatan ini, desain aplikasi Ruang Kajian tidak hanya memenuhi kebutuhan pengguna tetapi juga mendukung penyelenggara dalam mencapai tujuan pembinaan pemuda melalui solusi digital yang efektif dan efisien. Penelitian ini tidak hanya membantu pengguna dengan menyediakan antarmuka yang intuitif dan mudah diakses, tetapi juga mendukung penyelenggara dalam mencapai tujuan pembinaan pemuda melalui solusi digital yang efisien. Kesimpulannya, desain UI/UX yang dihasilkan mampu memberikan pengalaman pengguna yang lebih baik dan memenuhi kebutuhan penyelenggara (*Better Youth Foundation*).

5.2 Saran

Berdasarkan hasil dalam penelitian ini, adapun ada beberapa saran untuk meningkatkan dalam pembuatan perancangan desain ui/ux aplikasi Ruang Kajian. Berikut adalah beberapa saran yang direkomendasikan dari penelitian kali ini.

1. Bagi penelitian selanjutnya, memperluas cakupan pengujian dengan melibatkan lebih banyak variasi profil pengguna untuk mendapatkan wawasan yang lebih beragam
2. Saran untuk pengembang adalah terus memperbaiki antarmuka aplikasi dengan mempertimbangkan hasil dari *Usability testing*, terutama aspek yang masih memerlukan penyempurnaan. Prioritaskan penyederhanaan elemen yang kompleks dan pastikan navigasi tetap intuitif