

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Pada praktek kerja lapangan selama 5 bulan di Dinas Kependudukan dan Pencatatan Sipil Kota Malang ini dilakukan perancangan design UI/UX Sistem Informasi Manajemen Arsip menggunakan design thinking. Pendekatan design thinking dapat membantu proses identifikasi permasalahan yang dialami oleh tiga pengguna serta mengeksplorasi solusi sampai ditemukan solusi yang tepat untuk pengguna. Pada prosesnya ditemukan berbagai permasalahan yang ada pada pengguna. Permasalahan inti yang ditemukan adalah sistem pencarian yang tidak efisien, keamanan dokumen, dan kesulitan kolaborasi antar pengguna, sehingga ditemukan solusi dengan merancang sebuah Sistem Informasi Manajemen Arsip yang menciptakan hasil akhir berupa prototype. Hasil *usability testing* yang dilakukan dengan menggunakan maze dan metode penilaian *System Usability Scale* didapatkan nilai rata-rata 83 yang berarti perancangan design UI/UX Sistem Informasi Manajemen Arsip ini telah mencapai tingkat kegunaan yang tinggi dan dapat diterima oleh pengguna dengan baik.

Pelaksanaan PKL ini juga sangat penting untuk melatih keterampilan maupun kemampuan mahasiswa dalam menerapkan teori yang telah diperoleh dibangku perkuliahan sebelumnya, serta menambah wawasan dan ilmu pengetahuan baru yang mungkin tidak diajarkan dibangku perkuliahan. Pada PKL tersebut membuka pintu untuk mendapatkan wawasan baru serta pengetahuan tambahan yang mungkin tidak bisa diperoleh melalui pembelajaran di kelas. Interaksi langsung dengan lingkungan kerja dan profesional di bidang terkait memberikan kesempatan untuk memperluas cakrawala mereka dan memperkaya pengetahuan tentang berbagai aspek.

5.2 Saran

Dari proyek yang penulis kerjakan yaitu “Perancangan Design UI/UX Sistem Informasi Manajemen Arsip Dinas Kependudukan dan Pencatatan Sipil Kota Malang Menggunakan Metode Design Thinking” bisa dikatakan masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, penulis berharap fitur dari sistem ini dapat

dikembangkan lagi dengan lebih baik, menambah beberapa research pada tahap empathize untuk memperoleh pandangan yang lebih luas terkait permasalahan dan kebutuhan pengguna dalam penggunaan sistem, dan mengembangkan desain yang telah dibuat menjadi sebuah aplikasi pada tahap front-end.