

BAB VI

PENUTUP

6.1 Kesimpulan

Penelitian ini berhasil menjawab dua rumusan masalah yang ditetapkan. Pertama, UI/UX Aplikasi *Mobile* media informasi SLB/C Bhakti Luhur Maumere berhasil dirancang melalui pendekatan *Design Thinking* dengan lima tahap: *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test*.

Desain yang dihasilkan merespons secara langsung masalah konkret yang ditemukan di lapangan. *Pertama*, informasi yang tidak terpusat, pesan yang tertimbun di grup WhatsApp, dan ketergantungan pada siswa sebagai perantara. *Kedua*, evaluasi menggunakan SUS terhadap 9 orang tua siswa menghasilkan skor rata-rata 85. Ini berarti desain masuk kategori *Excellent (Adjective Ratings)*, *Grade B (Grade Scale)*, dan *Acceptable (Acceptability Range)*. Bagi pengguna yang sebelumnya belum terbiasa dengan aplikasi khusus sekolah, skor ini menunjukkan bahwa desain yang mengutamakan navigasi sederhana dan ikon berlabel berhasil menurunkan hambatan penggunaan.

Keterbatasan penelitian ini terdapat pada pengujian yang dilakukan menggunakan prototipe, bukan aplikasi fungsional. Artinya beberapa aspek UX yang muncul dalam penggunaan nyata seperti performa, notifikasi *real-time*, dan pengalaman saat koneksi lambat belum bisa dievaluasi.

6.2 Saran

- Pihak sekolah perlu melakukan sosialisasi secara bertahap kepada orang tua terkait cara penggunaan aplikasi, mengingat tidak semua orang tua memiliki tingkat literasi digital yang sama. Sosialisasi ini dapat dilakukan lewat pertemuan tatap muka saat pengambilan rapor atau kegiatan sekolah lainnya, didampingi media pendukung seperti infografis dan panduan singkat, agar orang tua benar-benar memahami manfaat dan cara memakai aplikasi sebelum diharapkan menggunakannya secara mandiri.

- Implementasi aplikasi secara fungsional (*coding*) agar pengujian dapat dilakukan pada sistem yang benar-benar berjalan, bukan hanya prototipe.
- Menambah jumlah responden dan memperluas kelompok pengguna, misalnya melibatkan orang tua dengan tingkat literasi digital yang lebih beragam agar hasil evaluasi lebih representatif.
- Menambahkan metode evaluasi seperti *Maze (task-based testing)* untuk mengukur waktu penyelesaian tugas dan titik-titik kebingungan pengguna yang tidak terdeteksi oleh kuesioner SUS.
- Mengeksplorasi fitur tambahan berdasarkan umpan balik pengguna, seperti notifikasi *push* untuk pengumuman mendesak dan mode *offline* untuk orang tua dengan keterbatasan kuota internet.

DAFTAR PUSTAKA

Buku

1. Alhadi Nelsa, M. S., Permana, A. W., & Tegar Roli A., M. S. (2024). *Mengurai pesan visual ikon, indeks, dan simbol dalam desain komunikasi modern*.
2. Azizah Mayada, Nurmasani Atik, & Alfa, A. R. (2024). *Teori dan praktik desain UI/UX: Studi kasus implementasi dengan metode design thinking*.
3. Balqis, Martiza, & Arifianto, P. F. (2025). *Perancangan konsep user interface aplikasi mobile*.
4. Basiroen, V. J., Suarya Putra, I. N. A., Judijanto, L., Anggara, I. G. A. S., Negoro, A. T., Sutarwiyasa, I. K., Nurhadi, Afandi, H. R., Prasetyo, D., Ramadhani, N., Dwitasari, P., Setiasih, N. W., & Wulandari, W. (2024). *Dasar-dasar desain komunikasi visual (DKV)*.
5. Cholil, S. R. (2024). *Berkembang dengan desain digital: Memahami UI, UX, dan Figma secara komprehensif*. Google Books.
6. Gembong, S. (2023). *Design thinking*.
7. Hendarman, T. (t.t.). *Desain UI/UX modul 06: Teori warna*.
8. Maniah, Putra, Y. W. S., Dawis, A. M., Novi, Natsir, F., Fitria, Widhiyanti, A. A. S., Hasan, F. N., & Somantri. (2023). *Pengantar aplikasi mobile*.
9. Putra, R. W. (2020). *Pengantar desain komunikasi visual dalam penerapan*.
10. Rojadi, M. A. (2025). *Pengantar user experience (UX)*. Google Books.
11. Zainudin, A. (2021). *Tipografi*.

Jurnal dan Prosiding

1. Feriska, F., Rahman, R., Rustiawan, A., Ramadhan, D. O., & Dermawan, G. (2025). Perancangan UI/UX sistem manajemen persuratan menggunakan metode design thinking. *Jurnal PROCESSOR*, 20(1), 68–74. <https://doi.org/10.33998/processor.2025.20.1.2188> Unama
2. Lameng, Y. B. V. (2024). Analisis kesesuaian warna minuman teh kemasan: Studi kasus kemasan Nu Green Tea rasa madu. *Jurnal Visual Ideas*, 4(1), 51–58. <https://doi.org/10.33197/visualideas.vol4.iss1.2024.1502> Widayatama
3. Narizki, M. J., Widyanto, R. A., & Prabowo, N. A. (2023). Perancangan UI/UX sistem penerimaan mahasiswa baru berbasis perangkat mobile dengan metode

- design thinking. *JOSH (Journal of Information System Research)*, 4(4), 1127–1135. <https://doi.org/10.47065/josh.v4i4.3652>
4. Rosyid, H. A., Rakhmadani, D. P., & Alika, S. D. (2022). Evaluasi usability pada aplikasi OVO menggunakan metode system usability scale (SUS). *JURIKOM (Jurnal Riset Komputer)*, 9(6), 1808–1815. <https://doi.org/10.30865/jurikom.v9i6.5073>
 5. Sesmiarni, Z. (2025). Pemanfaatan platform digital dalam meningkatkan mutu pendidikan. *Dirasah: Jurnal Studi Ilmu dan Manajemen Pendidikan Islam*, 8(1), 393–405. <https://doi.org/10.58401/dirasah.v8i1.1624>

Skripsi

1. Chariria, F. A. (2025). *Perancangan UI/UX aplikasi mobile peta aksesibilitas difabel dan edukasi masyarakat di Kabupaten Sleman dengan metode design thinking* [Tugas Akhir, Universitas Islam Indonesia]. <https://dspace.uui.ac.id/handle/123456789/54966>
2. Fertiyan, A. S. (2023). *Analisis dan perancangan user interface dan user experience dengan metode design thinking pada aplikasi kamus daring Bisindo*
3. Fathulloh, I. A. (2025). *Pembuatan desain dan prototype perancangan antarmuka (UI/UX) aplikasi pesan makan online "Burger Barbar" menggunakan Figma*
4. Irwan, R. R. (2023). *Eksplorasi Figma dalam proses perancangan UI/UX aplikasi bergerak*
5. Kartika, S. N. (2026). *Rancang bangun UI/UX e-learning menggunakan metode design thinking berbasis web: Studi kasus Kampus Instidla*
6. Lestrari, W. W., & Setyawan, A. (2023). *Perancangan website sekolah untuk meningkatkan efektivitas informasi akademik di SMP N 3 Girimarto dengan metode design thinking*
7. Nurjannah, K. S. (2025). *Rancang bangun UI/UX e-learning menggunakan metode design thinking berbasis web: Studi kasus Kampus Instidla*
8. Putri Z., K. (2025). *Analisis dan perancangan UI/UX sistem informasi pengelolaan arsip elektronik pada Balai Bahasa Provinsi Jambi dengan pendekatan metode design thinking*

9. Ramadhan, G. (2023). *Evaluasi usability pada aplikasi Talent menggunakan System Usability Scale (SUS) di Astra Credit Companies Jambi* [Tugas Akhir, Universitas Jambi].
<https://repository.unja.ac.id/51009/5/TUGASAKHIR%20GILANG%20RAMADHAN%202.pdf>
10. Irsan, M., Putra, P. S., Teknik, F., & Tanjungpura, U. (2015). Rancang bangun aplikasi mobile notifikasi berbasis Android untuk mendukung kinerja di instansi pemerintahan. Universitas Tanjungpura.

Sumber Lain

1. Qasim, R. H. (2024). *Mobile application programming lab three: Third stage, first course 2023–2024* [Materi perkuliahan/modul].