

BAB V

PENUTUP

1.1 Kesimpulan

Penelitian ini merancang antarmuka pengguna (UI) dan pengalaman pengguna (UX) untuk aplikasi *Tracer Study* Politeknik 'Aisyiyah berbasis *mobile* dengan pendekatan desain berpikir. Berikut kesimpulan utama:

1. Desain *User Interface* (UI) yang dirancang memiliki antarmuka pengguna yang intuitif, mudah digunakan, dan menarik secara visual. Pengujian dilakukan dengan menggunakan *System Usability Scale* (SUS) melalui Google Forms dan *Usability Testing* (UT) melalui website Maze.
2. Dari hasil pengujian menggunakan SUS, didapatkan hasil rata-rata 85, yang menunjukkan bahwa UI yang dirancang dapat memenuhi kebutuhan fungsionalitas dan meningkatkan pengalaman pengguna secara optimal.
3. Dalam perancangan dan pengembangan aplikasi, *metode Prototyping* diterapkan dengan menggunakan Figma sebagai *software* desain dan Maze sebagai alat untuk pengujian *prototyping*. Berdasarkan hasil pengujian *black box* menunjukkan bahwa aplikasi berfungsi dengan baik dan memenuhi kebutuhan pengguna. Login dan registrasi akun berhasil, dengan pesan kesalahan jika data salah. Akses dashboard dan navigasi berjalan lancar. Pengelolaan data *tracer study* seperti penyimpanan, pengeditan, dan penghapusan berhasil. Tampilan responsif di berbagai ukuran layar, hasil pencarian sesuai kata kunci, dan data dapat diekspor serta diimpor dengan format benar. Logout mengarahkan pengguna kembali ke halaman login.

1.2 Saran

Penelitian ini merancang antarmuka pengguna (UI) dan pengalaman pengguna (UX) untuk aplikasi Tracer Study Politeknik 'Aisyiyah berbasis *Mobile* dengan pendekatan desain berpikir. Berikut saran utama:

1. Peningkatan **Fitur Interaktif**: Disarankan untuk terus mengembangkan dan menambahkan fitur interaktif yang dapat meningkatkan keterlibatan pengguna. Misalnya, fitur notifikasi dan pengingat otomatis untuk mengisi *Tracer Study*, serta integrasi dengan media sosial untuk memudahkan alumni dalam berbagi informasi.
2. Penggunaan **Analitik Lanjutan**: Mengimplementasikan analitik data lanjutan dapat memberikan wawasan yang lebih mendalam mengenai pola dan tren dalam data *Tracer Study*. Hal ini dapat membantu dalam merancang program pengembangan karir dan pelatihan yang lebih relevan bagi mahasiswa dan alumni
3. **Pengujian dan Umpan Balik Berkala**: Melakukan pengujian berkala dan mengumpulkan umpan balik dari pengguna sangat penting untuk memastikan bahwa aplikasi terus memenuhi kebutuhan pengguna. Ini juga membantu dalam mengidentifikasi area yang memerlukan perbaikan atau penyesuaian, sehingga aplikasi tetap relevan dan efektif dalam jangka panjang

POLITEKNIK 'AISYIYAH PONTIANAK