

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Setelah melakukan implementasi dan pembahasan mengenai Perancangan Ulang Aplikasi Dzikra sebagai Aplikasi Hisnul Muslim menggunakan metode *Design Sprint*, maka dapat dirumuskan kesimpulan sebagai berikut :

1. Melalui Penggunaan *Design Sprint*, yang terdiri dari lima tahap (*Understand, Diverge, Decide, Prototype, Validate*), terbukti efektif dalam perancangan ulang aplikasi Hisnul Muslim. Pada tahap *Understand*, tim berhasil mengidentifikasi masalah utama yang dihadapi pengguna melalui wawancara dan analisis data. Tahap *Diverge* menghasilkan berbagai solusi kreatif yang difokuskan pada kebutuhan pengguna. Melalui tahap *Decide*, tim mampu memilih ide terbaik menggunakan teknik *Heatmap Voting*, yang mengarah pada pembuatan *storyboard*. Tahap *Prototype* memungkinkan pembuatan model aplikasi yang komprehensif menggunakan *Figma*, dan akhirnya, tahap *Validate* memastikan bahwa *prototype* yang dihasilkan memenuhi harapan dan kebutuhan pengguna melalui pengujian langsung.
2. Perancangan ulang aplikasi Dzikra menjadi aplikasi Hisnul Muslim membawa perubahan signifikan dalam meningkatkan retensi dan keterlibatan pengguna. Fitur-fitur baru seperti pengingat waktu sholat dan doa harian, komunitas pengguna, *habit tracker* yang dinamis, dan optimasi kinerja aplikasi berhasil meningkatkan kualitas pengalaman pengguna. Desain antarmuka yang lebih intuitif dan navigasi yang lebih mudah mengatasi masalah sebelumnya terkait dengan antarmuka yang tidak ramah pengguna. Perubahan ini tidak hanya meningkatkan daya tarik aplikasi tetapi juga memperkuat misi aplikasi dalam membantu umat Muslim membangun kebiasaan baik dalam beribadah.
3. *Usability testing* menjadi langkah penting dalam validasi efektivitas perancangan ulang aplikasi. Melalui *usability testing*, berbagai aspek seperti *learnability, efficiency, memorability, errors, dan satisfaction* pengguna dievaluasi. Hasil pengujian menunjukkan bahwa aplikasi Hisnul Muslim memiliki tingkat usability yang tinggi, dengan pengguna dapat mempelajari

dan menggunakan aplikasi dengan mudah, cepat, dan tanpa banyak kesalahan. *Feedback* dari pengguna selama pengujian memberikan wawasan berharga yang digunakan untuk memperbaiki dan menyempurnakan aplikasi sebelum peluncuran resmi

5.2 Saran

Adapun saran yang dapat diberikan untuk pengembangan lebih lanjut dari aplikasi ini adalah :

1. Semua proses *Design Sprint* sebaiknya dilakukan secara tatap muka agar lebih memahami kebutuhan pengguna dan memberikan waktu yang cukup terutama pada tahap *understand* dan *prototype* untuk memastikan masalah yang diidentifikasi dan solusi benar benar efektif.
2. Proses Perancangan Ulang Aplikasi sebaiknya dilakukan pengujian secara berulang untuk memastikan setiap perubahan atau fitur baru sesuai dengan kebutuhan pengguna dan terus mengumpulkan *feedback* serta menerapkan perubahan dan peningkatan untuk evaluasi lebih lanjut
3. Perancangan ulang aplikasi dzikra sebagai aplikasi hisnul muslim sebaiknya juga melibatkan tampilan secara responsif sehingga memudahkan dalam proses *development*.