

BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Kesimpulan pada proses pengerjaan ini bertujuan untuk menerapkan pengetahuan dan keterampilan yang telah diperoleh selama perkuliahan ke dalam praktik nyata dalam pengembangan sistem informasi, untuk memperoleh pengalaman langsung dalam proses perancangan dan pengembangan antarmuka pengguna (UI) serta pengalaman pengguna (UX) pada Sistem Informasi Antrean Omah Transparan, meningkatkan pemahaman mengenai alur kerja pengembangan sistem informasi berbasis web, khususnya dalam konteks pelayanan antrean di lingkungan Klinik Perumahan dan Kawasan Permukiman Jawa III, mengembangkan kemampuan dalam merancang desain antarmuka yang efisien, responsif, dan user-friendly dengan memanfaatkan tools desain modern seperti Figma, memberikan kontribusi nyata kepada instansi mitra melalui hasil rancangan UI/UX yang mendukung efektivitas pelayanan, memahami alur proses validasi dan revisi desain UI/UX berdasarkan feedback dari pengguna atau stakeholder terkait, membangun portofolio desain profesional yang dapat digunakan sebagai bekal menghadapi dunia kerja di bidang UI/UX design dan pengembangan sistem informasi. Pada proses perancangan UI/UX Sinoman menggunakan Metode *Design Thinking*, maka dapat diperoleh simpulan sebagai berikut :

1. Pelaksanaan Magang memberikan pengalaman langsung dalam proses perancangan antarmuka pengguna (UI) dan pengalaman pengguna (UX) pada Sistem Informasi Antrean Omah Transparan (SINOMAN), sehingga

penulis memperoleh pemahaman yang lebih mendalam mengenai alur kerja pengembangan sistem berbasis web. Lingkungan kerja kolaboratif antara desainer, pengembang, dan pemangku kepentingan memberikan wawasan mengenai pentingnya komunikasi dan koordinasi dalam sebuah proyek sistem informasi. Waktu pelaksanaan magang yang terbatas menjadi tantangan dalam mengakomodasi seluruh masukan dari pengguna, sehingga diperlukan prioritisasi fitur dan elemen desain.

2. Substansi pekerjaan pada metode Design Thinking secara berurutan mulai dari Empathize, Define, Ideate, Prototype, hingga Test, untuk memastikan desain yang dihasilkan sesuai dengan kebutuhan dan ekspektasi pengguna. Menghasilkan *mockup low-fidelity* dan *prototype* interaktif menggunakan perangkat lunak Figma, yang merepresentasikan konsep awal antarmuka sistem secara visual. Menerapkan prinsip desain UI/UX seperti *Gestalt Principles*, *Consistency*, dan *User – Centered Design* guna memastikan desain antarmuka memiliki struktur yang jelas, konsisten, dan berpusat pada kenyamanan pengguna. Melakukan pengujian *usability* terhadap prototype untuk mengidentifikasi kelemahan dan potensi perbaikan pada navigasi, penyajian informasi, serta kemudahan penggunaan sistem. Menyusun dokumentasi proses perancangan yang mencakup analisis kebutuhan, rumusan masalah, ide desain, hasil prototype, serta rekomendasi perbaikan berdasarkan hasil pengujian.
3. Manfaat yang diperoleh adalah meningkatkan keterampilan teknis dalam penggunaan Figma dan penerapan pada prinsip UI/UX. Memperoleh

pengalaman berharga dalam bekerja sesuai alur kerja industri pengembangan sistem informasi. Memahami pentingnya feedback pengguna sebagai acuan dalam perbaikan dan optimalisasi desain.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil perancangan UI/UX Sinoman menggunakan metode Design Thinking, disarankan :

1. Bagi Organisasi Mitra : Meningkatkan keterlibatan pengguna akhir (end-user) dalam proses pengumpulan kebutuhan dan pengujian sistem. Menyediakan dokumentasi desain dan data referensi yang lebih lengkap untuk mempermudah proses analisis dan perancangan UI/UX. Memperluas ruang lingkup uji coba sistem sebelum implementasi agar potensi masalah dapat diidentifikasi sejak awal.
2. Bagi Program Magang : Menambahkan jadwal pembekalan teknis di awal program terkait perangkat lunak yang akan digunakan. Memberikan waktu yang fleksibel dalam pengumpulan data agar kualitas hasil perancangan lebih optimal. Mendorong kolaborasi lintas divisi untuk memperkaya perspektif dalam pengembangan desain sistem.
3. Bagi Topik dan Substansi yang Dikerjakan : Mengembangkan rancangan UI/UX hingga tahap *high-fidelity prototype* dan *usability testing* lanjutan agar hasilnya siap diimplementasikan. Memperdalam penerapan prinsip *accessibility* pada desain. Menambahkan dokumentasi desain yang terstruktur dan mudah dipahami untuk acuan tim pengembang di masa mendatang.