

V. KESIMPULAN

A. Kesimpulan

Tesis yang berupa perancangan desain aplikasi sistem informasi pendidikan ‘Sinergi Akademik’ berbasis digital yang telah penulis lakukan ini telah dapat menjawab persoalan dan pertanyaan sebagaimana yang dituliskan dalam rumusan masalah pada BAB I. Perancangan berbasis riset/penelitian telah menghasilkan karya perancangan aplikasi sistem informasi pendidikan berbasis digital yang berisi informasi akademik yang berhubungan dengan institusi sekolah, guru, orang tua, dan siswa. Penting digarisbawahi beberapa hal yang berkaitan dengan metodologi dalam perancangan Desain Aplikasi Sistem Informasi Pendidikan Berbasis Digital ini dijalankan dengan melalui tahapan-tahapan sesuai metodologi desain yang dilakukan oleh Karjaluoto dengan tahapan yang terdiri dari: Define, Research, Ideate, Prototype, Select, Implement, dan Learn untuk pengumpulan data, olah data, dan analisis data, selanjutnya untuk menentukan konsep gagasan, implementasi, evaluasi, serta presentasi. Sementara pendekatan dengan menggunakan konsep Don Norman (*design is Everyday think & emotional Design*) dan Glen Creeber (*digital culture*) serta didukung beberapa teori desain komunikasi visual diterapkan dalam menyelesaikan rancangan desain aplikasi digital ini. Perancangan sistem aplikasi ini diproyeksikan dan digunakan untuk gawai yang sering disebut aplikasi mobile. Aplikasi mobile dioperasikan sesuai dengan Sistem Operasi android atau iOS. Berbeda dengan aplikasi desktop, pengembang aplikasi mobile memperhatikan berbagai aspek dasar yang lain seperti varian ukuran layar dan spesifikasi berbagai gawai yang beredar di masyarakat.

Sebagaimana dijelaskan di depan, operasional aplikasi ini dapat digunakan secara ‘mobile’ dengan demikian informasi akademik tidak terhambat oleh jarak dan perbedaan waktu, sehingga mengurangi risiko keterlambatan penyampaian informasi. **Sifat informatif** (komunikatif, efektif dan efisien) ditunjukkan tata visual pada halaman Home desain UI yang berpedoman pada produk-produk/konten informasi yang dimiliki oleh “Sinergi Akademik”. Seperti penerapan warna, tipografi yang beragam mengikuti identitas tiap sekolah dan kesan yang dimiliki oleh produk/konten. Visualisasi ini untuk menjaga dinamika dan stamina pengguna, salah satunya dengan penggunaan negativespace yang akan terimplentasikan dalam konten utama, konten pendukung dan fitur lainnya berperan sebagai penunjang untuk memberikan alternatif dan kemudahan dalam menggunakan aplikasi seluler “Sinergi Akademik”. Selain itu, daya tarik dalam

perancangan ini adalah penggabungan beberapa teknik ilustrasi antara lain gambar fotografi dan gambar visual dengan teknik komputrafis. Ilustrasi pada perancangan ini mempertimbangkan perilaku target audiens (SD, SMP, dan SMA), sehingga jenis ilustrasi tersebut akan memudahkan siswa untuk memahami setiap informasi. Sehingga apa yang telah ditawarkan oleh perusahaan dapat terpenuhi yaitu 15 benefit (keuntungan) antara lain: Menjembatani Informasi, dengan fitur yang lengkap, dan dengan data yang terintegrasi. Data tersebut mampu meringankan beban kerja guru dalam pendampingan siswa, dan administrasi sekolah. Berbagai fitur tersebut juga dapat membantu kepala sekolah dan dewan direksi menganalisis kebutuhan dan mengambil kebijakan yang tepat. Sehingga segala proses bagaimana sekolah berkembang dapat dicatat dengan rapi “by System”. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa rancangan desain aplikasi Sinergi Akademik dapat merangkum seluruh informasi akademik di sekolah dalam satu genggaman, serta dapat diakses secara online. Aplikasi Sinergi Akademik memiliki 27 fitur lebih yang dapat mengakomodasi kebutuhan sekolah dalam mengelola informasi akademik. Sekolah dapat dengan fleksibel memanfaatkan berbagai macam fitur yang disediakan oleh Aplikasi Sinergi Akademik.

Aplikasi sistem informasi Pendidikan “Sinergi Akademik” selain ‘informatif’ ini juga memiliki ‘daya tarik’ sebagai karya Desain Komunikasi Visual. Aplikasi sistem informasi yang berpusat pada pengguna User-Centered Design (UCD) telah memenuhi kebutuhan dan minat pengguna terhadap rancangan ini. Dalam aplikasi ini telah dilakukan uji coba/evaluasi yang menunjukkan pengguna dapat mengetahui dan mengerti apa yang harus dilakukannya, dan pengguna dapat menggunakan produk sesuai maksud serta tujuannya. Artinya pengguna menjadi pusat dari proses pengembangan desain yang dirancang lebih efektif, efisien, dan lebih aman terhadap hasil sebuah rancangan desain. Sebagaimana perancangan aplikasi sistem informasi Pendidikan “Sinergi Akademik” ini, terdapat beberapa aspek penting terkait desain User Interface (UI) dan User Experience (UX) yang sering disingkat UI/UX mempunyai pengaruh yang besar bagi pengguna aplikasi. Dari segi penggunaan (*usability*), pengguna mulai memakai dan berinteraksi dengan salah satu aplikasi mobile, hal yang pertama dilakukan tentu saja memilih aplikasi sesuai dengan kebutuhan yang *user* inginkan. Oleh karena itu, peran dari *user experience* sangatlah penting untuk menunjang visual yang menari dan tepat sasaran. Desain merupakan faktor utama dalam memikat pengguna, desain yang dimaksud di sini mencakup dalam pembuatan desain layout, penggunaan font, warna, serta *user experience* yang disesuaikan dengan perilaku dari pengguna.

Paparan tersebut di atas telah dapat menunjukkan dan mengungkapkan bahwa keberhasilan perancangan desain aplikasi ini adalah tidak lepas dari kemajuan teknologi informasi digital, kreativitas olah visual dengan unsur kemudahan interaksi yang menyenangkan penggunaannya pada desain *user interface* (UI Desain) dengan tujuan sebagai *user-friendly*. Sehingga apa yang penulis temukan dalam perancangan ini adalah bahwa teknologi informasi digital dapat mengubah cara pandang dan kemajuan pada kekayaan visual dalam desain aplikasi. Perancangan ini telah dapat menunjukkan peran dan fungsi desain aplikasi sistem informasi pendidikan ‘Sinergi Akademik’ yang pada gilirannya telah dapat menyumbang metode pembelajaran atau Pendidikan di Indonesia. Terlebih perancangan aplikasi digital mobile ini dapat memberi solusi terhadap proses pembelajaran yang tepat saat ini (di era pandemi Covid-19).

B. Saran-Saran

Setelah melakukan penelitian guna merancang desain aplikasi sistem informasi pendidikan ‘Sinergi Akademik’ berbasis digital ini dapat dijadikan model bagi acuan dan strategi pengembangan pada aplikasi dengan jenjang pendidikan lain di Indonesia ke depan. Hasil perancangan ini dapat digunakan sebagai acuan bagi kreator desain aplikasi dalam merencanakan dan merancang aplikasi yang berorientasi pada “*pengguna*” yaitu bagaimana pengguna/*user* menjadi pusat perhatian. Perancangan ini juga dapat dikembangkan untuk tujuan dan perspektif yang berbeda, penulis belum menyeluruh melakukan perancangan, tetapi baru sebagian saja yakni aplikasi sistem informasi pendidikan untuk SD, SMP dan SMA. Oleh karena itu, sangat dimungkinkan perancang selanjutnya dapat melakukan dari sisi yang lain seperti untuk tingkat Perguruan Tinggi, SMK/kejuruan di Indonesia, dan tidak hanya dalam konteks tingkat/level Pendidikan saja, tetapi dapat diperluas untuk permasalahan dan perspektif atau pendekatan yang lain. Penulis menyadari adanya keterbatasan waktu, biaya, dan permasalahan dalam desain aplikasi yang sangat luas, dalam, dan kompleks. Dimensi yang luas dan dalam, artinya desain aplikasi bisa diteliti dan dirancang dari berbagai pendekatan dengan disiplin ilmu antara lain psikologi, komunikasi, pemasaran, estetika, dan lain sebagainya. Namun demikian, riset dan perancangan ini telah dapat memberikan sumbangan pengetahuan, khususnya terhadap bidang Desain Komunikasi Visual sebagai wacana perubahan teknologi dan pengaruhnya terhadap perkembangan serta kemajuan dunia Desain Komunikasi Visual di era informasi digital. Perancangan desain aplikasi ini mampu menjembatani informasi akademik antara pihak sekolah,

guru, orang tua, dan siswa, dengan demikian informasi akademik tidak terhambat oleh jarak dan perbedaan waktu, sehingga mengurangi risiko keterlambatan penyampaian informasi.



DAFTAR PUSTAKA

- Arnheim, R. 1974. *Art and visual perception*. Berkeley: University of California Press.
- Creeber, G. & Martin, R (ed.). 2009. *Digital Cultures: Understanding New Media*. Berkshire-England: Open University Press.
- Evaldsson, A. C., & Melander, H. 2017. Managing disruptive student conduct: Negative emotions and accountability in reproach-response sequences. *Linguistics and Education*, 37(February), 73-86. <https://doi.org/10.1016/j.linged.2016.05.001>
- Flavin, M. 2012. Disruptive technologies in higher education. In *Research in Learning Technology* (Vol. 20). <http://doi.org/10.3402/rlt.v20i0.19184>
- Lenhart, A., Raine, I., & Lewis, O. 2011. *Teenage Life Online: The Rise of The Instant-Message Generation and The Internet's Impact on Friendships and Family Relationships*. *Journal Of Pew Internet and American Life project*. 202-296-0019 Washington DC
- Lugina, P. 2013. *Dunia Gadget*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo
- Manumpil, B., Ismanto, Y., Onibala, F. 2015. *Hubungan Penggunaan Gadget dengan Tingkat Prestasi Siswa di SMA Negeri 9 Manado*. *ejournal Keperawatan (e-Kep)*. Vol. 3. No. 2
- Mareta. 2012. *pengaruh penggunaan gadget dengan prestasi belajar mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial di Universitas Yogyakarta*. Yogyakarta: UNY
- Mayfield, A. 2008. *What is Social Media? (E-book)*. London: iCrossing.
- Kusrianto, A. 2016. *Panduan Desain Komunikasi Visual*. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Karjaluoto, E. 2008. *A Primer in Sosial Media*. A Smash LAB White Paper
- Norman, D.A. 2013. *The design of everyday things*. New York: Basic Books.
- . 2004. *Emotional design: Why we love (or hate) everyday things*. New York: Basic Books.
- Nugroho, A. 2020. *New Normal, Momentum Transformasi Sosial Budaya*. Universitas Gadjah Mada. Retrieved from <https://ugm.ac.id/id/berita/19479-new-normal>
- Amri, S. Loeloek Endah Poerwati. 2013. *Panduan Memahami Kurikulum 2013*. Jakarta: Prestasi Pustakarya
- Szabo, F., Bodrogi, P., & Schanda, J. 2010. *Experimental modeling of colour harmony*. Color Research & Application.
- Kusnandar. 2007. *Guru Profesional Implementasi Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan, (KTSP) dan Sukses dalam Sertifikasi Guru*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Muslim, Sri Banun. 2010. *Supervisi Pendidikan untuk Meningkatkan Kualitas Profesional Guru*. Bandung: Alfa Beta.
- Pellini, Arnaldo & Kurt Bredenberg. 2014. "Basic Education Clusters in Cambodia: Looking at the Future while Learning from the Past". *Journal of Development in Practice* Vol. 1 No. 1, pp: 1-26, <http://www.proquest.umi.com> diakses pada 25 Februari 2015.

- Ratna, Nyoman Kutha. 2010. *Metodologi Penelitian: Kajian Budaya dan Ilmu Sosial Humaniora Pada Umumnya*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Rizali, A, Indra, & Dharma. 2009. *Dari Guru Konvensional Menuju Guru Profesional*. Jakarta: Grasindo.
- Rustan, Suriyanto. 2017. *Mendesain Logo (5th ed.)* Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- . 2017. *Layout dasar dan penerapannya (5th ed.)*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Poerwati, Loeloek Endah dan Sofan Amri. 2013. *Panduan Memahami Kurikulum 2013, Sebuah Inovasi Struktur Kurikulum Penunjang Pendidikan Masa Depan*. Jakarta: Prestasi Pustakarya.
- Tantangan Pendidikan di Era Pandemi, Dr. Anam Sutopo Pengajar FKIP UMS. <https://ltdikti6.kemdikbud.go.id/2020/12/30/tantangan-pendidikan-di-era-pandemi/>
- Syah, M. 2006. *Psikologi Belajar*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Widiawati, I., Sugiman, H., & Edy. 2014. *Pengaruh penggunaan gadget terhadap daya kembang anak*. Jakarta: Universitas Budi Luhur.
- Wijaya. 2010. *Dampak Penggunaan Gadget dan Sosial Media*. Yogyakarta: Niaga Swadaya

