

## BAB V PENUTUP

### A. Kesimpulan

Dalam kehidupan akademis, mahasiswa dituntut secara pro-aktif mengarahkan prestasi akademisnya. Berbeda dengan masa sekolah menengah, dimana jadwal ajar, dan proses mengajarnya dibentuk secara linier. Mahasiswa secara tak langsung menjadi mandiri yang menentukan tujuan studinya, sedangkan institusi berperan sebagai sarana mahasiswa menuju prestasinya.

Salah satu penghubung antara mahasiswa dan institusi adalah sistem informasi akademik, yang diperuntukkan untuk menjalin komunikasi baik kedalam pihak institut maupun untuk sesama rekan mahasiswa. Sistem informasi memiliki banyak fitur yang berpotensi dapat meningkatkan prestasi mahasiswa, seperti halnya ruang diskusi, informasi workshop, penyajian informasi mata kuliah, dan lain sebagainya.

Namun menurut data yang telah diperoleh, sebagian besar dari mahasiswa Institut Seni Indonesia tidak menggunakan sistem informasi akademik, sebagaimana seharusnya. Hanya sebagian kecil dari mahasiswa yang menggunakan sistem informasi akademik untuk keperluan selain pengurusan KRS. Hal ini yang melatarbelakangi perancangan redesain *user interface* sistem informasi akademik Institut Seni Indonesia.

Perancangan *user interface* sistem informasi akademik menggunakan metodologi perancangan *design thinking process* yang pada penerapannya cukup efisien dalam kasus ini. Pada pengumpulan data yang mana menggunakan dua instrumen data yaitu kuantitatif dan kualitatif, data kualitatif mempunyai kedalaman *insight* yang lebih mendalam sehingga memudahkan dalam perancangan *user interface* sistem informasi akademik. Kendala yang dihadapi pada pengumpulan data kuantitatif adalah, kurangnya responden pada fakultas seni pertunjukkan, timpangnya data dikhawatirkan membuat keabsahan data menjadi diragukan. Sedang kendala pada saat *focus group discussion* adalah topik yang terlalu luas, sehingga terkadang

pembahasan tidak fokus kedalam sub-menu “*academics*” namun juga menyinggung pembahasan submenu “kelas virtual”.

Pada perancangan *user interface*, pembenahan desain *layout* dan navigasi berperan penting dalam peningkatan *discoverability* fitur-fitur yang ada di dalam produk digital. Sedang penerapan gestalt baik *proximity* dan *similarity* berperan besar dalam perancangan *user interface*, dengan memadukan kedua ilmu tersebut pengguna lebih dimudahkan untuk menyelesaikan task yang diberikan, dikarenakan tercipta *pattern* visual antar tiap halaman yang konsisten. Kendala yang terjadi pada *testing* menggunakan skenario adalah terkadang pengguna merasa bingung dengan skenario tersebut, dan kesulitan pencatatan yang dilakukan seorang diri. Yang mana pada *testing* kedua, masalah tersebut berkurang dikarenakan bantuan dari salah satu teman.

Melalui hasil uji impresi pada tahap *user testing*, mahasiswa Institut Seni Indonesia menunjukkan peningkatan waktu yang dibutuhkan untuk menyelesaikan *task-task* pada tiap halaman. Dan mahasiswa juga mengatakan mengatakan bahwa mereka akan menggunakan sistem informasi akademik dengan desain baru sebagai platform akademik utama mereka, yang digunakan sehari-hari. Hal ini menunjukkan bahwa pembenahan visual dan peningkatan *user experience* dapat meningkatkan motivasi mahasiswa dalam berkegiatan akademis.

## B. Saran

Saran yang dapat dijadikan acuan untuk perancangan selanjutnya adalah sebagai berikut:

1. *User testing* sebagai instrumen pengukuran dalam perancangan user interface sangat perlu dilakukan. 3 atau 5 *user* sudah cukup untuk merepresentasikan permasalahan yang ada pada solusi desain yang ditawarkan.
2. Pengumpulan data dapat lebih difokuskan pada pengumpulan data kualitatif, dikarenakan melalui hal tersebut didapatkan data masalah yang lebih dalam, sebagai bekal perancangan. Dan selalu dibutuhkan seorang *partner* untuk mendampingi pengumpulan data, baik

- pengisian kuisisioner, terutama pada proses yang berhadapan dengan pengguna secara langsung (*focus group discussion* dan *user testing*).
3. Pada *prototype* yang dirancang sebaiknya menggunakan *micro interaction design* semaksimal mungkin sehingga dapat meminimalisir kebingungan user yang terjadi dikarenakan tidak adanya petunjuk pada desain yang ditawarkan.
  4. Dikarenakan redesain bukan tentang pandangan personal kita sebagai desainer, maka diusahakan sedini mungkin berbicara dan menggali *insight* dari pengguna. Hal ini akan menyebabkan pandangan perancangan desain yang lebih obyektif.

