

BAB V

KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI

5.1 Kesimpulan

Perancangan UI/UX aplikasi donasi Lembaga amil zakat nasional Rumah Yatim telah melewati berbagai tahap penelitian, dari *Empathize*, *Define*, *Ideate*, *Prototype* dan *Test*, melakukan tahap uji coba, dan diakhiri dengan tahap evaluasi uji coba. Tahap *empathize* yang dilakukan peneliti dengan cara melakukan wawancara dan observasi kepada pegawai Rumah Yatim dan Bapak Arifin di Kecamatan Buah-Batu, Kelurahan Karapitan, didapatkan masalah terkait pengembangan aplikasi mobile dengan memanfaatkan sebuah rancangan prototype UI/UX aplikasi donasi untuk mengoptimalkan kenyamanan dan penggunaan, aplikasi mobile ini di tujukan untuk lebih menjangkau Masyarakat secara luas dan mempermudah Masyarakat dalam mengenali Laznas Rumah Yatim dan kegiatan donasi maupun kegiatan yang bersifat kebaikan lainnya. Setelah melakukan tahap *empathize* (empati), peneliti telah mencapai kesimpulan bahwa solusi yang efektif adalah dengan membuat sebuah aplikasi berbasis mobile dengan UI/UX aplikasi yang sederhana dan mudah bagi masyarakat untuk digunakan dalam berdonasi dan lebih mengenal Lembaga Amil Zakat Rumah Yatim. Perancangan produk menerapkan prinsip *User Interface* (UI) dan Prinsip *User Experience* (UX). Prototype UI/UX Aplikasi yang telah selesai dibuat selanjutnya dilakukan uji coba kepada pengguna (*user*) dan demo kepada pa Arifin selaku wakil pengembang IT di Rumah Yatim. Dalam penilaian protototype UI/UX aplikasi yang sudah dibuat, produk ini mendapatkan hasil dalam kategori “Sangat Layak” yang dimana hasil tersebut sudah cukup baik untuk bisa dilanjutkan dan di kembangkan menjadi sebuah aplikasi mobile, namun dengan beberapa saran dan catatan dari pengguna dan juga dari Rumah Yatim, dengan adanya ujicoba prototype yang sudah dilakukan UI/UX aplikasi donasi Rumah Yatim ini sudah dapat membantu sebagai solusi dari permasalahan yang ada. Dalam hasil pengujian tersebut, produk ini berhasil memperoleh tingkat penerimaan yang cukup baik.

5.2 Implikasi

Pelaksanaan penelitian memiliki implikasi yaitu perancangan UI/UX Aplikasi donasi yang menghasilkan prototype UI/UX Aplikasi dan rancangan awal fitur-fitur aplikasi yang dibuat di software Unity, sebagai bentuk solusi dalam penyelesaian masalah yang ada pada Laznas Rumah Yatim dengan tujuan dalam mempermudah pengenalan lebih dekat Laznas Rumah Yatim dan kegiatan kebaikan lainnya dalam program yang ada pada Laznas Rumah Yatim kepada Masyarakat yang saat ini masih kurang jika hanya dari website. Setelah responden mencoba prototype aplikasi donasi ditemukan kesimpulan bahwa prototype UI/UX aplikasi ini layak dikembangkan lebih lanjut dalam menjadikan prototype UI/UX ini menjadi aplikasi mobile Rumah Yatim bagi Masyarakat, hal ini bisa membantu khususnya bagi donatur-donatur yang sudah bekerja sama dengan Laznas dan Masyarakat secara luas dalam mempermudah alur donasi, dan program kebaikan lainnya yang di jalankan oleh Laznas Rumah Yatim yang bertempat di Jl. Turangga

5.3 Rekomendasi

Dari hasil penelitian yang sudah dilaksanakan, didapati rekomendasi yang dapat peneliti selanjutnya lakukan untuk kedepannya. Peneliti selanjutnya dapat melakukan penelitian dengan cakupan yang lebih luas dengan contoh pada pembuatan fitur yang lebih kompleks dan dibuat system aplikasi yang lebih kompleks untuk di kembangkan dan untuk di salurkan kepada pihak Rumah Yatim selaku pengembang aplikasi disana.