

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Penelitian ini menciptakan rancangan antarmuka pengguna pada platform pembelajaran *online* seni rupa dan desain yang dinamakan Ajar Visual. Rancangan ini berdasarkan permasalahan yang dihadapi oleh pengguna siswa. Salah satunya dikarenakan guru yang tidak memiliki cukup waktu dalam memberikan pengajarannya mengenai pembelajaran seni rupa dan desain. Penulis memberikan solusi melalui penciptaan **“Desain User Interface User Experience pada Platform Pembelajaran Online Seni Rupa dan Desain”**. Rancangan ini menghasilkan desain dan prototipe yang memiliki beberapa fitur di antaranya fitur *e-learning*, fitur portofolio, dan fitur *workshop*. Terdapat fitur tambahan khusus untuk pengguna mentor yang bisa membantu serta membimbing pengguna siswa dalam melakukan pembelajarannya.

Proses pembuatan desain melalui tahapan *design thinking* yang dimulai dari proses berempati terhadap pengguna (*empathize*), proses penetapan masalah (*define*), proses penemuan ide (*ideate*), proses desain prototipe (*prototype*), dan pengujian (*testing*). Proses empati (*empathize*) dilakukan melalui wawancara kepada siswa dan mentor untuk mengetahui kebutuhannya. Dilanjutkan dengan penetapan masalah (*define*) dengan menjabarkan hasil wawancara pengguna yang dipetakan dalam *user persona* dan menganalisis perjalanan pengguna sebelum akhirnya menggunakan platform melalui *user journey map*. Selanjutnya proses penemuan ide untuk platform melalui analisa kompetitor yang ada sebagai referensi fitur yang efektif digunakan, merancang alur penggunaan, pembuatan sketsa cepat dengan *crazy eight*, dan merancang identitas visual sebagai identitas platform agar mampu dikenal masyarakat. Proses pembuatan desain dan *prototyping* dimulai dari desain *low fidelity wireframe* untuk setiap halaman yang dibutuhkan pada rancangan platform. *Software* yang digunakan untuk proses pembuatan desain dan prototipe adalah figma desktop. Selanjutnya dilakukan pembuatan *design system* untuk menciptakan desain yang konsisten dan memiliki

micro animation untuk pengalaman yang interaktif bagi pengguna. Bagian yang termasuk pada rancangan *design system* ialah pembuatan *library* warna, *font* dan komponen *user interface* di fitur yang ada pada figma untuk digunakan secara berulang pada pengembangan platform. Hal ini mempercepat proses desain dan menghindari penggunaan elemen dan komponen yang berbeda dari penetapan identitas visual platform Ajar Visual. Selanjutnya dilakukan desain *high fidelity wireframe* sebagai gambaran desain akhir apabila produk telah diimplementasi. Rancangan *high fidelity wireframe* tersebut kemudian dilakukan *prototyping* dengan menghubungkan *link* antar *frame* dengan mengatur *setting animation* untuk menjalankan interaksi desain yang telah diciptakan.

Hasil akhir yaitu pengujian *usability testing* melalui skenario penggunaan dan kuesioner penilaian tampilan antarmuka berdasarkan lima aspek *usability*. Hasil menunjukkan bahwa **99.25%** pengguna dapat menjalankan prototipe desain melalui skenario yang telah dibuat dengan cepat. Hasil untuk tanggapan desain antarmuka pengguna pada lima aspek kegunaan (*learnability, efficiency, memorability, errors, satisfaction*) mencapai nilai rata-rata **95,84%** yang mengindikasikan bahwa rancangan desain tersebut mudah dipahami pengguna, desain efisien digunakan, desain mudah diingat, desain mampu meminimalisasi kesalahan, desain memberikan kenyamanan dan kepuasan kepada pengguna.

B. Saran

Secara keseluruhan, desain antarmuka pengguna pada platform pembelajaran seni rupa dan desain ini mendapatkan hasil yang memuaskan bagi pengguna dan mampu menjawab tujuan penciptaan. Meskipun masih terdapat beberapa kekurangan dan area yang memerlukan perbaikan lebih lanjut. Seperti beberapa fitur masih kurang dipahami pengguna saat pertama menggunakannya.

Bagi penulis, desain antarmuka pengguna yang dibuat harapannya mampu memberikan wawasan dan pengalaman belajar terkait langkah penciptaan desain UI/UX yang banyak dibutuhkan di era perkembangan platform digital.

Bagi masyarakat, harapannya rancangan desain antarmuka Ajar Visual yang penulis buat mampu diimplementasikan menjadi aplikasi utuh dengan berbagai fitur di dalamnya untuk memudahkan pengguna melakukan pembelajaran seni rupa dan desain.