

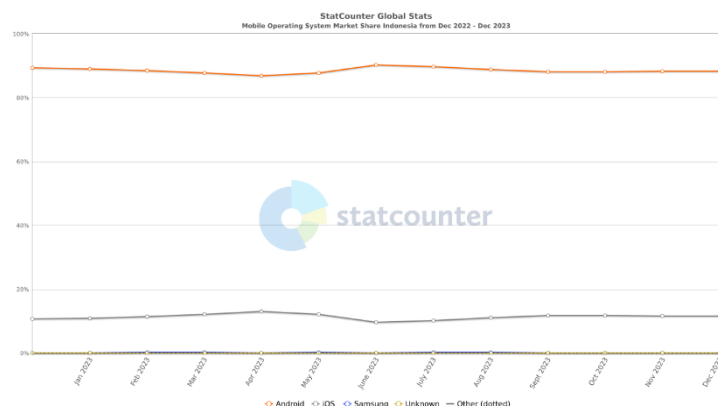
BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Sarana untuk mengembangkan diri dan berkontribusi pada masyarakat, salah satunya adalah institusi pendidikan khususnya jenjang pendidikan tinggi. Di era digital, teknologi informasi membuka peluang baru bagi pendidikan tinggi untuk meningkatkan kualitas dan aksesnya. Sistem Manajemen Peserta Didik (SMPD) merupakan solusi teknologi yang digunakan oleh perguruan tinggi untuk mengelola data dan informasi terkait mahasiswa, mengingat kompleksitas administrasi yang terkait dengan perkuliahan, penilaian, dan aktivitas akademik lainnya. Pembentukan sistem manajemen siswa tidak hanya akan semakin meningkatkan tingkat manajemen lembaga, tetapi juga menciptakan kondisi untuk fondasi yang lebih baik dalam pembelajaran jarak jauh di masa depan. Pembentukan sistem manajemen informasi siswa akan sangat meningkatkan efisiensi semua aspek pekerjaan yang berkaitan dengan informasi siswa, sehingga perubahan informasi siswa, penilaian kinerja, pemeringkatan, dll. akan lebih cepat dan akurat (Chu, 2021, hlm. 2).

Namun, terlepas dari pentingnya SMPD, masih terdapat sejumlah tantangan dalam penggunaannya. Mahasiswa sering kali menghadapi kesulitan dalam mengakses informasi akademik mereka, seperti jadwal kuliah, hasil ujian, dan tugas-tugas yang harus diselesaikan. Selain itu, antarmuka yang kurang *user-friendly* dan navigasi yang kompleks sering kali menjadi hambatan dalam mengelola tugas-tugas akademik.



Gambar 1. 1 Statistika Pengguna Sistem Operasi Mobile di Indonesia

Kehadiran *smartphone* dan aplikasi mobile telah merubah cara akses informasi dan interaksi manusia dengan teknologi. Dalam lingkungan pendidikan tinggi, aplikasi *mobile* berbasis Android telah menjadi alat yang sangat relevan untuk mengakses informasi akademik. Namun, banyak dari aplikasi SMPD yang masih belum memenuhi standar UX (*User Experience*) yang baik, menyebabkan pengalaman pengguna yang kurang optimal. Peneliti meninjau data statistik yang terdapat pada Statcounter menyatakan bahwa sebanyak 88,26% pengguna *Operating System (OS)* Android di Indonesia yang tertera pada Gambar 1. 1 (Statcounter, 2024). Shahroom dan Hussin (Girdayanto dkk., 2022, hlm. 38) menyatakan bahwa teknologi informasi dapat berperan penting dalam pendidikan, terutama dalam meningkatkan produktivitas proses belajar mengajar, termasuk dalam mencari bahan referensi dan sumber informasi. Selain itu, salah satu fitur utama yang akan dirancang dalam aplikasi berbasis mobile adalah notifikasi aplikasi, yang secara berkala memunculkan konten terbaru kepada pengguna, baik dalam bentuk penawaran maupun berita, yang berinteraksi langsung dengan pengguna dan ditampilkan di layar beranda atau layar kunci aplikasi (Wohlebbe dkk., 2021, hlm. 35).

Proses pengembangan aplikasi dimulai dengan fase yang disebut sebagai Desain Pengalaman Antarmuka Pengguna, yang dianggap sebagai titik awal untuk mengidentifikasi masalah sehari-hari yang dihadapi oleh pengguna. Saat ini, pengguna memiliki ekspektasi kepuasan yang tinggi terkait kepuasan saat berinteraksi dengan produk digital. Mereka ingin dapat menggunakan produk tersebut dengan mudah dan tanpa banyak upaya, sehingga dapat menyelesaikan tugasnya dengan cepat (Hinderks dkk., 2022, hlm. 1). Dalam hal ini, perancangan UI/UX yang baik menjadi krusial dalam memastikan bahwa mahasiswa dapat mengakses informasi akademik dengan mudah, nyaman, dan efisien. Perancangan ini tidak hanya berfokus pada tampilan antarmuka yang menarik, tetapi juga pada aspek fungsionalitas, navigasi yang intuitif, dan keterjangkauan untuk berbagai lapisan mahasiswa. UI/UX memainkan peran yang sangat penting dalam program aplikasi. Dalam proses interaksi antara pengguna dan program aplikasi, desain antarmuka dapat memberikan perasaan intuitif kepada pengguna yang menjembatani antara pengguna dengan perancang (Geng dan Liu, 2020, hlm. 172).

UI/UX yang baik dapat meningkatkan kenyamanan dan kepuasan pengguna dalam menggunakan aplikasi, sehingga dapat memperkuat penggunaan dan pengadopsian aplikasi Sistem Manajemen Peserta Didik. Saat ini, terdapat banyak aplikasi Sistem Manajemen Peserta Didik yang masih memiliki tampilan *User Interface-Experience* (UI/UX) yang kurang optimal, yang akhirnya mengakibatkan tingkat penggunaan aplikasi yang rendah. Oleh karena itu, penting untuk menjalankan penelitian guna merancang aplikasi Sistem Manajemen Peserta Didik dengan UI/UX yang lebih baik, dengan tujuan untuk meningkatkan penggunaan aplikasi tersebut dan meningkatkan kepuasan pengguna.

Penting untuk menyadari bahwa setiap mahasiswa memiliki kebutuhan dan preferensi yang berbeda terkait dengan aplikasi SMPD. Beberapa mungkin lebih memerlukan fitur pengingat dan notifikasi untuk mengelola jadwal, sementara yang lain lebih tertarik pada pengelolaan tugas akademik atau pengajuan sidang skripsi. Oleh karena itu, sebuah perancangan UI/UX yang efektif harus mempertimbangkan keragaman kebutuhan ini. Mayoritas mahasiswa pada institusi pendidikan tinggi adalah generasi Z. The Pew Research Center mengklasifikasikan manusia yang terlahir dalam rentangan tahun 1997 sampai 2012 termasuk dalam golongan generasi Z (Lim & Parker, 2020, hlm. 127). Generasi Z adalah generasi dengan skala penduduk terbanyak berdasarkan sensus penduduk per September 2020, yakni dengan angka 27,94% dari seluruh jumlah penduduk di Indonesia ($\pm 270,20$ juta jiwa) sebanyak $\pm 74,93$ juta jiwa termasuk dalam generasi Z (BPS, 2021). Mereka memiliki selalu bergantung pada *e-learning* untuk mendukung kegiatan belajar mereka. Oleh karena itu, institusi pendidikan tinggi pendidikan tinggi harus menyediakan platform *e-learning* yang menarik. Desain antarmuka *e-learning* harus sering ditinjau untuk mengoptimalkan interaksi antara peserta didik dan sistem *e-learning*. Hal ini karena desain antarmuka yang memenuhi preferensi dan dapat meningkatkan partisipasi mereka dalam *e-learning* (Nordin dkk., 2021, hlm. 3169).

Selain itu, penting untuk dicatat bahwa mayoritas mahasiswa saat ini berada pada usia 18 hingga 25 tahun, yang menandakan bahwa mereka sedang mengalami transisi dari masa remaja menuju dewasa, atau *young adulthood*. Pada fase ini, mahasiswa memiliki tanggung jawab yang berkaitan dengan perkembangan

individu mereka secara pribadi (Hulukati & Dijbran, 2018, hlm. 74). Rentangan usia mahasiswa tersebut termasuk dalam golongan *late adolescence* menuju *adulthood*. Tahap *adolescence* atau adolesensi adalah tahap kritis antara masa kanak-kanak dan masa dewasa. Teori psiko-sosiologis telah memberikan perspektif yang berbeda tentang memahami ciri-ciri dan proses perkembangan remaja (Hashmi & Fayyaz, 2022, hlm. 28). Jeffery Arnett (dalam Nelson, 2020, hlm. 3) mengembangkan teori tentang masa dewasa yang muncul. Ia berpendapat bahwa periode ini merupakan fase transisi yang berbeda bagi mereka yang berusia 18 hingga 25 tahun, yang bukan termasuk dalam kategori remaja maupun dewasa. Perkembangan masa dewasa merupakan periode yang sangat sesuai untuk menjalani proses eksplorasi identitas, khususnya dalam mendalami lebih lanjut potensi akademik yang terdapat dalam diri individu.

Dalam mengidentifikasi potensi akademik dan non-akademik mahasiswa melalui perancangan UI/UX aplikasi Android sistem manajemen peserta didik, terdapat juga aspek penting lainnya yang dapat memperkaya pemahaman mereka terhadap diri sendiri. Penting untuk mengakui bahwa potensi mahasiswa dalam kegiatan akademik dan non-akademik tidak hanya melibatkan aspek kognitif semata, tetapi juga menyangkut karakteristik kepribadian, preferensi belajar, serta kemampuan berbahasa. Tes gaya belajar melalui *Visual, Aural, Read/Write, and Kinesthetic (VARK) Questionnaire* mengidentifikasi bagaimana mahasiswa lebih baik memproses informasi, memberikan dasar untuk strategi pembelajaran yang lebih efektif (Espinoza-Poves dkk., 2019, hlm. 385). Tes kemampuan melalui *Multiple Intelligences Test* memberikan wawasan lebih lanjut tentang potensi kognitif dalam berbagai domain (Rodríguez dkk., 2020, hlm. 26), memungkinkan mahasiswa untuk mengeksplorasi kekuatan mereka yang mungkin belum terungkap dalam metode evaluasi tradisional, salah satunya dapat menentukan kegiatan ekstrakurikuler yang cocok bagi mahasiswa. Selain itu, pentingnya tes bahasa Inggris melalui *Test of English as a Foreign Language (TOEFL) Practice Test* terlihat dari indikasi yang diberikan mengenai kemampuan berbahasa mahasiswa (Nurhalimah & Darmawan, 2022, hlm. 21). Kemampuan berbahasa ini menjadi aspek yang semakin krusial dalam era globalisasi saat ini. Pengintegrasian tes-asemen ini dalam perancangan aplikasi, diharapkan mahasiswa tidak hanya dapat

memaksimalkan potensi akademik mereka, tetapi juga memanfaatkan peluang-peluang yang sejalan dengan minat, gaya belajar, dan tingkat intelijen mereka. Ini akan menciptakan ekosistem pendidikan yang berfokus pada pertumbuhan pribadi dan profesional yang holistik. Dengan demikian, perancangan UI/UX aplikasi tidak hanya akan mencakup kemudahan navigasi dan tampilan yang menarik, tetapi juga menyediakan solusi yang personal dan bermakna bagi mahasiswa.

Selain itu, pengembangan aplikasi SMPD yang memiliki fitur-fitur seperti pembayaran dengan *virtual account*, akses pustaka bacaan, pengelolaan kelas, dll. akan semakin meningkatkan kualitas pengalaman pengguna. Fitur-fitur ini akan membantu mahasiswa dalam mengelola berbagai aspek kehidupan akademik mereka, dari administrasi hingga perkembangan pribadi. Tidak hanya itu, perkembangan teknologi juga membawa dampak pada pandemi global seperti COVID-19, di mana pembelajaran jarak jauh menjadi kenyataan. Pandemi COVID-19 telah membuka jalan bagi pembelajaran daring untuk menjadi pilihan yang lebih layak di semua tingkatan pendidikan, karena menawarkan fleksibilitas dan aksesibilitas yang lebih besar (Masalimova dkk., 2022). Oleh karena itu, akses ke informasi dan platform pengelolaan akademik yang handal sangatlah penting dalam memastikan kontinuitas pembelajaran.

Berdasarkan latar belakang permasalahan yang diuraikan sebelumnya, lahirlah ide peneliti untuk membuat produk digital berbentuk rancangan aplikasi berbasis android yang berfokus untuk membantu kegiatan pembelajaran mahasiswa dengan *Student Management System*. Oleh sebab itu, penelitian ini disampaikan dengan judul “Perancangan *User Interface Experience* Aplikasi Android Sistem Manajemen Peserta Didik Jenjang Pendidikan Tinggi (Laman Mahasiswa)” sebagai solusi dari permasalahan-permasalahan sebelumnya dengan menggunakan metode *Design Thinking*. Melalui penelitian ini, diharapkan dapat dihasilkan desain UI/UX aplikasi SMPD yang memprioritaskan kebutuhan mahasiswa, memastikan keterjangkauan informasi, dan meningkatkan partisipasi mahasiswa dalam mengelola aspek akademik mereka. Desain yang optimal akan mendukung efisiensi dan efektivitas mahasiswa dalam menjalani kehidupan akademiknya, serta memberikan kontribusi nyata pada peningkatan kualitas pendidikan tinggi di era digital ini.

1.2 Rumusan dan Batasan Masalah Penelitian

1.2.1 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian sebelumnya yang berisikan latar belakang penelitian, maka rumusan masalah yang diajukan dan akan dikaji dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Bagaimana desain fitur-fitur dalam aplikasi sistem manajemen peserta didik dapat secara optimal mendukung dan memfasilitasi pelaksanaan kegiatan akademik dan non-akademik mahasiswa selama periode perkuliahan?
2. Bagaimana tingkat efektivitas, efisiensi, dan kepuasan pengguna terhadap rancangan *user interface experience* (UI/UX) aplikasi Android dalam sistem manajemen peserta didik dapat diukur dan dinilai untuk memastikan kelayakan serta penerimaan dari segi fungsionalitas dan tampilan antarmuka?

1.2.2 Batasan Masalah

Berdasar pada rumusan masalah sebelumnya yang telah diuraikan dan diidentifikasi, maka penelitian ini dirasa perlu diberikan batasan-batasan agar tidak meluas dan dapat mencapai tujuannya dengan baik. Batasan-batasan tersebut adalah sebagai berikut.

1. Lingkup Aplikasi: Penelitian ini akan fokus pada perancangan UI/UX aplikasi Android untuk sistem manajemen peserta didik di jenjang pendidikan tinggi, terutama pada laman mahasiswa. Fitur-fitur yang akan dikaji mencakup fitur-fitur yang mendukung proses kegiatan akademik dan non-akademik peserta didik selama perkuliahan.
2. Fitur-fitur Utama: Penelitian ini akan berfokus pada perancangan fitur-fitur utama yang secara langsung mempengaruhi pengalaman pengguna, seperti pembayaran dengan *virtual account*, pengajuan sidang skripsi, pustaka bacaan, tes potensi, skedul perkuliahan, dll.
3. Usabilitas dan Aksesibilitas: Penelitian akan berfokus pada aspek usabilitas (kegunaan) dan aksesibilitas (kemudahan akses) aplikasi. Namun, analisis mendalam mengenai aspek-aspek teknis atau pembangunan aplikasi tidak akan menjadi bagian dari penelitian ini.

4. Pengujian Terbatas: Pengujian efektivitas, efisiensi, dan penerimaan pengguna terhadap rancangan UI/UX akan dilakukan dalam lingkup terbatas, dengan melibatkan sampel pengguna yang representatif.
5. Konteks Pendidikan Tinggi: Penelitian ini akan fokus pada konteks perguruan tinggi. Faktor-faktor khusus yang terkait dengan sistem pendidikan tinggi akan dianalisis, sedangkan aplikabilitas pada jenjang pendidikan lainnya mungkin tidak diakomodasi dalam penelitian ini.
6. Pengguna Aplikasi: Pengujian pengalaman pengguna akan melibatkan mahasiswa dari berbagai disiplin ilmu di jenjang pendidikan tinggi. Persepsi dan kebutuhan dari pihak dosen atau pejabat kampus mungkin tidak akan dibahas secara mendalam.
7. Penilaian Efektivitas, Efisiensi, dan Kepuasan: Evaluasi efektivitas, efisiensi, dan kepuasan pengguna terhadap rancangan UI/UX akan dilakukan dengan fokus pada penggunaan simulasi atau prototipe, bukan pada penggunaan aplikasi sebenarnya.

Dengan batasan-batasan ini, penelitian akan lebih terfokus dan memberikan kontribusi yang signifikan dalam perancangan UI/UX aplikasi Android sistem manajemen peserta didik jenjang pendidikan tinggi (laman mahasiswa) dengan fitur-fitur yang relevan.

1.3 Tujuan Penelitian

1.3.1 Tujuan Umum

Penelitian ini bertujuan untuk merancang dan mengembangkan antarmuka pengguna dan pengalaman pengguna untuk menciptakan *minimum viable product* (MVP) aplikasi Android yang dapat digunakan dalam sistem manajemen peserta didik di tingkat pendidikan tinggi. Aplikasi tersebut diharapkan dapat meningkatkan efisiensi administrasi, baik akademik maupun non-akademik, serta menyediakan pengalaman belajar yang optimal bagi mahasiswa.

1.3.2 Tujuan Khusus

1. Menyusun solusi konseptual untuk fitur-fitur dalam sistem manajemen peserta didik yang dapat efektif mendukung dan mengintegrasikan berbagai aspek kegiatan akademik dan non-akademik peserta didik selama perkuliahan.

2. Merancang *user interface experience* (UI/UX) aplikasi Android dalam sistem manajemen peserta didik dengan memanfaatkan fitur-fitur bantuan yang dapat memaksimalkan potensi mahasiswa dalam mengelola pendidikan dan menunjang proses kegiatan mereka secara efisien.
3. Menguji efektivitas, efisiensi, dan penerimaan pengguna terhadap rancangan *user interface experience* (UI/UX) aplikasi Android sistem manajemen peserta didik melalui pengumpulan dan analisis data dari percobaan pengguna, wawancara, dan penilaian kinerja.
4. Mengidentifikasi hambatan dan tantangan yang mungkin muncul dalam mengimplementasikan rancangan UI/UX aplikasi ini dan mengusulkan rekomendasi untuk mengatasi kendala-kendala tersebut.
5. Menyediakan rekomendasi terperinci untuk penyempurnaan dan pengembangan berkelanjutan pada UI/UX aplikasi Android sistem manajemen peserta didik guna menjawab kebutuhan dan harapan pengguna.

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Akademik

“Perancangan *User Interface Experience* Aplikasi Android Sistem Manajemen Peserta Didik Jenjang Pendidikan Tinggi (Laman Mahasiswa)” sebagai judul penelitian ini dapat memberikan sumbangan terhadap pengetahuan dalam bidang desain antarmuka pengguna dan pengalaman pengguna, terlebih dalam konteks sistem manajemen peserta didik. Temuan baru atau pendekatan inovatif dalam perancangan UI/UX dapat menghasilkan pengetahuan baru yang dapat diterapkan dalam bidang yang lebih luas. Penelitian ini dapat memberikan pemahaman tentang bagaimana teknologi informasi dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih baik dan meningkatkan kualitas manajemen pendidikan di tingkat yang lebih tinggi.

Temuan dari penelitian ini mungkin dapat memberikan dorongan bagi penelitian lanjutan di aplikasi atau sistem informasi manajemen pendidikan. Penelitian lebih lanjut dapat menggali lebih dalam mengenai aspek-aspek tertentu dalam perancangan aplikasi atau eksplorasi lebih lanjut mengenai dampak penggunaan aplikasi ini. Hasil dari penelitian ini dapat dibagikan dalam bentuk seminar, konferensi, atau publikasi jurnal, yang dapat membantu menyebarkan pengetahuan baru dan temuan dalam bidang *Human-Computer Interaction* (HCI)

dan *Education Management Information System (EMIS)*.

1.4.2 Manfaat Empiris

Harapannya, rancangan ini akan berperan sebagai *minimum viable product* yang nantinya bisa diperluas dalam upaya membentuk sistem manajemen peserta didik yang lengkap. Penelitian ini, sebagai langkah pertama dalam merancang sistem yang lebih kompleks, diharapkan mampu memberikan manfaat yang luas. Selain itu, diharapkan juga dapat memberikan kontribusi yang berguna bagi masyarakat umum sebagai referensi dalam pengembangan *Human-Computer Interaction* dalam konteks *Education Management Information System*. Manfaat tambahan dari penelitian ini dapat diuraikan dalam penjelasan sebagai berikut.

1.4.2.1 Bagi Mahasiswa

Mahasiswa akan menjadi penerima utama manfaat dari penelitian ini. Melalui desain UI/UX yang lebih baik, aplikasi Android SMPD akan menjadi lebih ramah pengguna, intuitif, dan mudah diakses. Mahasiswa akan dapat dengan cepat mengakses jadwal kuliah, informasi perkuliahan, hasil ujian, dan pengumuman penting. Fitur-fitur seperti tes minat bakat, gaya belajar, dan intelijen akan membantu mereka mengenal diri sendiri lebih dalam, memilih kegiatan non akademik yang sesuai minat dan bakat, serta mengoptimalkan cara belajar mereka.

1.4.2.2 Bagi Dosen

Dosen akan mendapatkan manfaat dari peningkatan efisiensi administrasi akademik. Dengan aplikasi yang lebih baik, pengiriman informasi perkuliahan, tugas, dan materi pembelajaran dapat dilakukan dengan lebih lancar. Penugasan, pengumpulan tugas, dan evaluasi juga dapat diintegrasikan dengan lebih baik melalui aplikasi ini. Hal ini akan membantu dosen dalam memberikan pengalaman pengajaran yang lebih terstruktur dan efektif.

1.4.2.3 Bagi Pemangku Kebijakan

Para *stakeholder* akan melihat manfaat dari penelitian ini dalam pemantauan dan evaluasi kinerja akademik. Data-data yang dihasilkan dari aplikasi ini dapat memberikan wawasan tentang partisipasi mahasiswa dalam berbagai aktivitas, tingkat kehadiran, dan kemajuan akademik mereka. Ini akan membantu dalam pengambilan keputusan terkait peningkatan kualitas pendidikan dan pembelajaran di perguruan tinggi.

1.4.2.4 Bagi Operator

Operator yang bertanggung jawab dalam administrasi dan pemeliharaan aplikasi akan mendapatkan manfaat dari perancangan UI/UX yang lebih baik. Antarmuka yang lebih intuitif akan mengurangi beban dalam memberikan dukungan teknis kepada pengguna. Selain itu, adanya fitur-fitur baru seperti tes minat bakat dan gaya belajar dapat memerlukan pengelolaan yang efisien, yang dapat diintegrasikan melalui aplikasi.

1.5 Struktur Organisasi Skripsi

Struktur organisasi dalam kepenulisan skripsi mencakup unsur-unsur penelitian yang sistematis, memberikan gambaran menyeluruh pada setiap bagian skripsi. Komponen utama dalam struktur skripsi ini adalah mencakup BAB I sampai dengan BAB V yang meliputi:

BAB I PENDAHULUAN

Dalam bab ini peneliti memperkenalkan topik penelitian, memberikan konteks masalah, merumuskan masalah penelitian, mengidentifikasi tujuan penelitian, dan membahas manfaat hasil penelitian, menunjukkan batasan masalah untuk dipecahkan dan dibahas dalam skripsi. Selain itu, bab ini juga membahas pentingnya penelitian dan memberikan gambaran mengenai struktur skripsi secara umum.

BAB II KAJIAN PUSTAKA

Bagian ini berfokus pada telaah dokumen yang memiliki keterkaitan dengan topik penelitian. Bab tinjauan pustaka ini mencakup tinjauan terhadap penelitian-penelitian terdahulu yang berkaitan dengan masalah penelitian yang diangkat. Bab ini memuat penjelasan tentang teori-teori pendukung penelitian, konsep-konsep terkait serta studi kasus yang berkesinambungan dengan topik penelitian.

BAB III METODE PENELITIAN

Bab ini menguraikan tentang desain penelitian, termasuk jenis penelitian, partisipan, teknik pengumpulan data (mencakup angket, wawancara, dan observasi), serta metode analisis data yang berfokus pada rumus penghitungan efektivitas, efisiensi, dan kepuasan pengguna. Desain penelitian ini dipilih untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan penelitian yang telah dirumuskan.

BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN

Bab ini fokus memaparkan hasil penelitian yang dicapai. Temuan tersebut meliputi data yang dikumpulkan melalui pengumpulan data sesuai dengan metode penelitian yang telah dijelaskan sebelumnya. Temuan penelitian kemudian dibahas, menghubungkannya dengan tujuan penelitian dan literatur yang diulas pada bab sebelumnya. Bab ini juga memuat analisis mendalam mengenai hasil, interpretasi, dan perbandingan hasil dengan penelitian sebelumnya.

BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI

Bab ini merangkum kesimpulan yang diambil dari analisis hasil penelitian. Kesimpulan ini mencakup jawaban atas pertanyaan penelitian yang diajukan. Selanjutnya peneliti membahas implikasi hasil penelitian, termasuk bagaimana hasil tersebut dapat diterapkan dalam konteks praktis atau akademis. Terakhir, bab ini juga memuat rekomendasi tindakan atau arah penelitian selanjutnya berdasarkan hasil yang diperoleh.