

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Dalam perancangan UI/UX aplikasi *self-care* berbasis pendekatan *Design Thinking* ini, setiap tahap telah dirancang secara sistematis untuk menjawab rumusan masalah, mencapai tujuan, dan memberikan dampak positif terhadap kesehatan mental mahasiswa Universitas Pendidikan Indonesia. Proses diawali dengan memahami kebutuhan dan kesulitan mahasiswa dalam menjaga kesehatan mental secara mendalam. Tahap ini mengungkap bahwa mahasiswa membutuhkan media *self-care* yang praktis, personal, dan informatif untuk membantu mereka mengelola stres serta meningkatkan kesadaran diri. Berdasarkan data yang terkumpul, *problem statement* dianalisis dan dijawab dengan konsep-konsep kreatif untuk fitur dan tampilan aplikasi.

Prototipe dikembangkan berdasarkan konsep tersebut dengan memperhatikan prinsip desain yang *user-friendly*. Desain antarmuka dirancang untuk bersifat intuitif dan tenang secara visual, memudahkan pengguna dalam mengakses fitur-fitur yang ada. Pengalaman pengguna (*user experience*) dan aspek *usability* menjadi prioritas utama, dengan tujuan memastikan aplikasi tidak hanya efektif dalam fungsinya, tetapi juga nyaman dan menyenangkan saat digunakan. Hal ini menghasilkan tampilan yang sederhana namun fungsional, serta memudahkan pengguna untuk berinteraksi dengan aplikasi secara efisien.

Tahap pengujian dilakukan dengan melibatkan pengguna sasaran, menggunakan metode evaluasi *usability* seperti *Single Ease Question (SEQ)*, *System Usability Scale (SUS)* dan wawancara kualitatif. Hasil pengujian menunjukkan bahwa sebagian besar pengguna menilai aplikasi ini mudah digunakan, menyenangkan, dan mendukung kebutuhan mereka dalam menjaga kesehatan mental. Skor *SUS* menunjukkan tingkat *usability* yang tinggi, sementara hasil *SEQ* memperlihatkan bahwa tugas-tugas utama dalam aplikasi dapat diselesaikan dengan tingkat kemudahan yang baik.

Secara keseluruhan, perancangan aplikasi ini tidak hanya memenuhi tujuan untuk menciptakan antarmuka yang ramah pengguna, tetapi juga menjawab kebutuhan mendalam mahasiswa akan alat bantu mandiri dalam menjaga kesehatan mental. Proses *design thinking* memungkinkan pendekatan yang lebih empatik dan kontekstual, yang disesuaikan dengan kebutuhan pengguna. Hasil akhir berupa prototipe aplikasi yang tidak hanya intuitif, tetapi juga menghadirkan kedalaman emosional, memiliki potensi besar untuk menjadi teman harian mahasiswa dalam perjalanan *self-care* mereka. Perancangan ini menunjukkan bahwa pendekatan desain *user-centered* dapat menjadi jembatan efektif antara teknologi dan kesejahteraan psikologis.

B. Saran

Penulisan skripsi ini tentu memiliki banyak kekurangan yang mungkin dapat disempurnakan lagi pada penelitian dan perancangan berikutnya. Maka agar aplikasi ini dapat lebih sempurna lagi, sebagai pertimbangan untuk pengembangan dapat, ada beberapa saran yang penulis ingin sampaikan:

1. Diharapkan agar hasil perancangan ini dilanjutkan ke tahap pengembangan aplikasi fungsional yang dapat diakses dan digunakan secara luas oleh mahasiswa UPI dengan menambahkan konten yang relevan dengan isu-isu yang sedang hangat di kalangan mahasiswa, seperti masalah kesehatan mental, prokrastinasi, masalah karier, serta adaptasi sosial untuk meningkatkan relevansi aplikasi.
2. Sebaiknya aplikasi dikembangkan agar terhubung dengan layanan konseling kampus atau komunitas kesehatan mental, seperti menyediakan tautan ke layanan BK, konseling daring, atau forum dukungan antar mahasiswa.
3. Mengingat aplikasi ini berhubungan dengan data pribadi dan kondisi psikologis pengguna, pengembang disarankan untuk memperhatikan aspek keamanan dan privasi. Penggunaan sistem *login* yang aman, penyimpanan data terenkripsi, serta fitur penghapusan data secara mandiri perlu dipertimbangkan untuk melindungi informasi pengguna.