

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil pada tahapan perancangan, analisis, dan *testing* yang telah dilakukan pada *platform* rekam data jejak alumni (*Tracer Study*) kepada pengguna dengan menerapkan metode *System Usability Scale* menghasilkan bahwa dilihat dari hasil kuesioner yang dibagikan melalui *google form* kepada 7 responden dan melalui wawancara didapatkan beberapa kesimpulan yaitu sebagai berikut:

1. Dalam penelitian pengembangan pengalaman pengguna untuk *platform Tracer Study*, yang melibatkan *staff* akademik dilalui dengan lima tahapan yaitu empati, definisi, ide, prototipe, dan pengujian. kelima tahapan ini dilakukan dengan tujuan untuk menggali permasalahan, menentukan solusi ide bagi permasalahan, eksekusi solusi ide dalam bentuk desain antarmuka, dan melakukan pengujian hasil desain antarmuka kepada target pengguna yaitu *staff* akademik. Adapun fitur yang dikembangkan pada *platform* ini meliputi kuesioner *Tracer Study*, hasil *Tracer Study*, data alumni, legalisasi *online*, berita, informasi karir, dan *dashboard*.
2. Hasil pengujian *usability testing* menunjukkan bahwa pengujian berhasil dan menerima kualifikasi sangat baik dengan total nilai skor SUS yaitu 84,8, dan sampel dapat menerima desain *platform* rekam jejak data alumni perguruan tinggi (*Tracer Study*). Dengan menggunakan metode *Design Thinking*, dapat disimpulkan bahwa desain pengalaman pengguna untuk platform pendataan alumni termasuk dalam kategori *user friendly* atau dapat digunakan dengan mudah oleh target pengguna dalam membantu mengoptimalkan pengalaman pengguna dalam mengolah data alumni.

5.2 Implikasi

Berdasarkan hasil penelitian, implikasi yang bersifat teoritis dan praktis dapat disimpulkan sebagai berikut:

- 1) Implikasi Teoritis
 - a. Penerapan metode *Research and Development* (R&D) pada penelitian dan pengembangan *platform* Rekam Data Jejak Alumni (*Tracer Study*) di Perguruan Tinggi akan sangat membantu dalam menghasilkan produk

dan menguji tingkat efektifitas produk. Dikarenakan tahapan dalam metode ini dapat membantu dalam pengembangan produk baru, menyempurnakan, menemukan konsep atau landasan teori, ruang lingkup dan jangkauan pengguna.

- b. Pendekatan *Design Thinking* akan sangat membantu dalam merancang produk digital dengan masalah yang kompleks. karena dengan metode ini akan menggali permasalahan atau kebutuhan yang dihadapi target pengguna sehingga dapat menentukan solusi terbaik dalam menyelesaikan permasalahan tersebut.
- c. Hasil dari pengujian *Usability Testing* yang dilakukan akan dianalisis dan dinilai dengan *Usability testing*. Proses olah data dengan *Usability testing* mendukung dalam menilai hasil pengujian produk kepada pengguna apakah mereka puas dan terdapat keluhan atau tidak.

2) Implikasi Praktis

Perancangan *User Experience Design* pada *Platform* Rekam Data Jejak Alumni (*Tracer Study*) di Perguruan Tinggi menggunakan metode *Design Thinking*, dengan menggunakan metode *Design Thinking* dapat dengan mudah apabila akan dilakukan pengembangan kembali pada tampilan *design platform Tracer Study*. karena metode ini tidak hanya berfokus pada pengembangan produk, namun juga pada pemecahan masalah yang lebih luas karena pemecahan masalah yang dilakukan akan fokus pada apa yang dirasakan pengguna. Sehingga pendekatan ini dapat memahami kebutuhan, masalah, dan pengalaman pengguna secara mendalam.

5.3 Rekomendasi

Dari hasil yang telah didapat pada pengembangan dan pengujian *design platform Tracer Study* di perguruan tinggi dengan menggunakan metode *Design Thinking* dalam mengoptimalkan proses pengolahan data hasil rekam jejak alumni (*Tracer Study*) di perguruan tinggi. Adapun rekomendasi yang dapat diberikan untuk pengembangan lanjutan dalam penelitian selanjutnya adalah sebagai berikut:

1. Hasil pengembangan *User Experience Design* untuk *platform* rekam data jejak alumni (*Tracer Study*) di Perguruan Tinggi dengan metode *Design Thinking* menghasilkan skor nilai SUS 84,8 yang diuji kepada 7 sampel, oleh sebab itu

pada penelitian berikutnya dapat memperluas jangkauan riset agar *platform Tracer Study* dapat diterima dengan jangkauan pengguna lebih luas.

2. Penelitian ini hanya menguji tingkat fungsionalitas pengalaman pengguna dari sisi admin atau *staff* akademik. Diharapkan penelitian selanjutnya dapat dilakukan pengujian berdasarkan pandangan pengguna dari sisi alumni.
3. Dilakukan peningkatan pada penelitian selanjutnya dengan memperhatikan fungsionalitas pada fitur dan pengalaman pengguna dalam menggunakan *platform* khususnya pada bagian penilaian *System Usability Scale* di bagian poin 6 dan 10 yaitu pengguna merasa terdapat hal yang tidak konsisten sehingga pengguna perlu membiasakan diri dalam menggunakan *platform*.