BAB 5

KESIMPULAN

5.1 Kesimpulan

Penelitian rancang bangun design UI/UX aplikasi To-kang menggunakan metode *design thinking* telah berhasil mencapai seluruh tujuan yang ditetapkan melalui implementasi lima tahapan metodologi yang komprehensif, sistematis, dan berbasis data empiris. Tujuan pertama untuk merancang desain UI/UX yang mudah digunakan untuk membantu masyarakat dalam mencari dan memesan jasa tukang telah tercapai dengan sangat baik melalui proses *empathize* yang mendalam dan terstruktur. Tahapan ini melibatkan wawancara mendalam dengan berbagai *stakeholder*, pembuatan *empathy map* yang detail untuk memahami emosi dan motivasi pengguna, serta distribusi kuisioner yang telah divalidasi menggunakan analisis SPSS untuk memastikan reliabilitas dan validitas instrumen penelitian. Penggunaan *Eisenhower matrix* dalam memprioritaskan masalah yang ditemukan memungkinkan fokus penelitian terarah pada *pain points* yang paling kritis dan berdampak signifikan bagi pengguna, sehingga solusi desain yang dihasilkan benar-benar menjawab kebutuhan utama masyarakat dalam mengakses jasa tukang berkualitas.

Tujuan kedua mengenai implementasi metode *design thinking* dalam proses perancangan untuk menghasilkan solusi yang berpusat pada pengguna terbukti sangat efektif dan memberikan hasil yang melampaui ekspektasi. Tahap *define* berhasil mengkristalisasi seluruh insight yang diperoleh dari tahap *empathize* menjadi *user persona* yang representatif dan *actionable*, serta *customer journey map* yang menggambarkan secara detail setiap *touchpoint*, *pain points*, dan *opportunity* dalam perjalanan pengguna. Tahap *ideate* menunjukkan kekuatan kolaboratif dalam brainstorming solution yang menghasilkan ide-ide inovatif, kemudian dituangkan dalam MVP plan yang terstruktur dan telah melalui validasi kuisioner serta analisis SPSS untuk memastikan relevansi solusi dengan kebutuhan pasar. Perankingan fitur menggunakan ICE method memberikan *framework* objektif dalam menentukan prioritas pengembangan berdasarkan *impact*, *confidence*, dan *ease of implentation*, sementara visualisasi *user flow* melalui

flowchart dan *sitemap* memberikan blueprint yang jelas untuk implementasi desain.

Tujuan ketiga untuk mengembangkan prototype aplikasi To-kang yang dapat memenuhi kebutuhan pengguna dalam mencari dan menggunakan jasa tukang telah terwujud melalui tahap *prototype* yang komprehensif dan iteratif. *Low-fidelity* desain yang dikembangkan memberikan foundation yang solid dengan dilengkapi *moodboard* yang mencerminkan brand identity dan *design system* yang konsisten untuk memastikan *coherence across all touchpoints*. Pengembangan *high-fidelity prototype* menunjukkan maturity dalam menerjemahkan konsep desain menjadi *interface* yang interaktif dan realistis, memungkinkan *stakeholder* untuk memvisualisasikan produk akhir dengan jelas. Tahap *testing* menggunakan Maze memberikan insights yang bernilai tentang gambaran perilaku pengguna, peluang keberhasilan, dan area-area yang memerlukan optimasi, sementara pengukuran nilai SUS memberikan benchmark objektif tentang tingkat *usability* yang dicapai oleh desain yang dikembangkan.

Secara keseluruhan, penelitian ini telah membuktikan bahwa metode *design thinking* memberikan *framework* yang robust dan user-centered dalam pengembangan aplikasi mobile, dengan setiap tahapan memberikan kontribusi unik dalam menghasilkan solusi desain yang tidak hanya estetis tetapi juga fungsional dan sesuai dengan kebutuhan nyata pengguna. Validasi yang dilakukan di setiap tahapan menggunakan alat statistik seperti SPSS memastikan bahwa setiap keputusan desain didukung oleh data empiris yang reliable, sehingga mengurangi risiko subjektivitas dan bias dalam proses desain. Kombinasi antara pendekatan kualitatif dan kuantitatif dalam penelitian ini menghasilkan comprehensive understanding tentang kebutuhan user dan solusi efektif desain yang dapat diimplementasikan secara praktis.

5.2 Saran

Berdasarkan pencapaian tujuan penelitian dan untuk memaksimalkan manfaat yang diharapkan bagi seluruh pemangku kepentingan, disarankan untuk melakukan implementasi aplikasi To-kang secara bertahap dengan menggunakan pendekatan *agile development* yang memungkinkan perbaikan berkelanjutan berdasarkan umpan balik pengguna. Implementasi awal sebaiknya fokus pada fitur inti yang

telah diprioritaskan melalui metode ICE, terutama fitur pencarian tukang, sistem pemesanan, dan perangkat komunikasi dasar untuk memenuhi kebutuhan dasar masyarakat dalam mencari dan memesan jasa tukang yang terampil. Proses peluncuran secara bertahap akan memungkinkan tim untuk memantau pola adopsi pengguna, mengidentifikasi masalah potensial, dan melakukan iterasi desain yang diperlukan sebelum meluncurkan fitur-fitur lanjutan.

Untuk memaksimalkan manfaat bagi masyarakat dalam menghemat waktu dan tenaga serta mendapatkan akses terhadap informasi lengkap tentang kualifikasi dan pengalaman tukang, disarankan untuk mengintegrasikan sistem verifikasi kredensial yang komprehensif dan mudah digunakan. Hal ini dapat dilakukan melalui kemitraan dengan lembaga sertifikasi profesi atau asosiasi tukang untuk memastikan kredibilitas dan kualitas penyedia layanan yang terdaftar dalam platform. Selain itu, implementasi layanan berbasis lokasi dan pelacakan waktu nyata akan meningkatkan pengalaman pengguna secara signifikan dalam mencari tukang terdekat dan memantau kemajuan pekerjaan.

Bagi penyedia jasa tukang, untuk memaksimalkan manfaat dalam memperluas jangkauan pasar dan meningkatkan visibilitas layanan, disarankan untuk mengembangkan proses orientasi komprehensif dan program pelatihan yang membantu tukang dalam mengoptimalkan profil mereka dan memanfaatkan fitur-fitur platform secara maksimal. Sistem penilaian dan ulasan yang telah dirancang perlu diperkuat dengan mekanisme penyelesaian sengketa dan jaminan kualitas untuk mempertahankan standar tinggi dan membangun kepercayaan dalam ekosistem. Dasbor analitik untuk penyedia layanan juga perlu dikembangkan untuk memberikan wawasan tentang metrik kinerja, kepuasan pelanggan, dan peluang bisnis.

Untuk penelitian selanjutnya dan kontribusi dalam pengembangan desain aplikasi berbasis *user experience*, disarankan untuk melakukan studi longitudinal yang melacak perilaku dan kepuasan pengguna selama periode yang diperpanjang guna memahami dampak jangka panjang dan keberlanjutan dari solusi yang dikembangkan. Penelitian ekspansi dapat dilakukan dengan memperluas cakupan ke segmen demografis yang berbeda atau wilayah geografis untuk memvalidasi

skalabilitas dan kemampuan adaptasi dari kerangka desain yang telah dikembangkan. Integrasi dengan teknologi mutakhir seperti kecerdasan buatan untuk algoritma pencocokan cerdas, realitas tertambah untuk konsultasi virtual, atau rantai blok untuk sistem pembayaran yang aman dapat menjadi area eksplorasi yang menarik untuk penelitian masa depan.

Metodologi berpikir desain yang telah diimplementasikan dalam penelitian ini dapat dijadikan templat atau kerangka rujukan untuk pengembangan aplikasi bergerak lainnya, dengan adaptasi yang diperlukan sesuai dengan konteks industri dan karakteristik pengguna. Pengembangan perangkat berpikir desain yang lebih komprehensif, termasuk templat untuk setiap tahapan, instrumen validasi, dan metrik evaluasi dapat memberikan kontribusi berharga untuk komunitas akademik dan praktisi industri. Kolaborasi dengan mitra industri untuk implementasi uji coba dan pengujian lapangan akan memberikan validasi dunia nyata yang memperkuat temuan akademis dan penerapan praktis dari hasil penelitian.

Kerangka pemantauan dan evaluasi juga perlu dikembangkan untuk penilaian lanjutan terhadap dampak yang dihasilkan oleh aplikasi To-kang, baik dari perspektif kepuasan pengguna, aspek bisnis, maupun dampak sosial dalam peningkatan akses dan kualitas layanan dalam industri konstruksi dan pemeliharaan. Audit kegunaan berkala, pemantauan kinerja, dan pengumpulan umpan balik pemangku kepentingan harus menjadi bagian integral dari strategi pascapeluncuran untuk memastikan kesuksesan jangka panjang dan keberlanjutan dari platform yang dikembangkan.

DAFTAR PUSTAKA

- A. Tandoc, A., Marie B. Arguiñoso, S. A., F. Carungay, S. M., & S. Tafalla, K. (2023). *HandyFix: A Service Design for a Location-Based Mobile Application for Acquiring On-Demand Local Handyman Services in Metro Manila*. *Chua* 2019, 196–208. <https://doi.org/10.46254/ap04.20230059>
- Abdulrahman. (2025). *You will get Statistical analysis, interpretation and presentation*. <https://www.upwork.com/services/product/development-it-statistical-analysis-interpretation-and-presentation-1694835178797772800>
- Alsindo, Y., Ariandi, M., Zuhri Yadi, I., Oktarina, T., Teknologi, S., Bina Darma, U., Jendral Yani No, J. A., & Selatan, S. (2023). Rancang Bangun Design Ui/Ux Pada Apikasi Workfit Menggunakan Metode Design Thinking. *JOISIE Journal Of Information System And Informatics Engineering*, 7(2), 331–343.
- Ansori, S., Hendradi, P., & Nugroho, S. (2023). Penerapan Metode Design Thinking dalam Perancangan UI/UX Aplikasi Mobile SIPROPMAWA. *Journal of Information System Research (JOSH)*, 4(4), 1072–1081. <https://doi.org/10.47065/josh.v4i4.3648>
- Ariska, D., & Nurlela, S. (2022). Analisis Dan Perancangan UI/UX Aplikasi Lazada Menggunakan Metode Design Thinking. *Jurnal Infortech*, 4(2), 86–91.
- Badan Pusat Statistik. (2024). *Persentase Penduduk yang Memiliki/Menguasai Telepon Seluler Menurut Provinsi dan Klasifikasi Daerah*. <https://www.bps.go.id/id/statistics-table/2/Mzk1IzI=/persentase-penduduk-yang-memiliki-menguasai-telepon-seluler-menurut-provinsi-dan-klasifikasi-daerah.html>
- Budiman, F. (2022). Pemberdayaan Tenaga Kerja Perbaikan Rumah Melalui Aplikasi Startup “JASTUKANG.” *Abdimasku: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 5(1), 93. <https://doi.org/10.33633/ja.v5i1.335>
- Denasfi, A. M., & Wahyuni, E. G. (2020). Perancangan User Interface dan User experience Situs Web Aplikasi Traveling “ANGLO” dengan Metode Design Thinking. *Journal.Uii.Ac.Id*. <https://journal.uui.ac.id/AUTOMATA/article/download/26335/14742>
- Harris, K. (2021). ← *Back to Blog Home 3 Tips for Effective Prototyping Micro-interactions in Figma*. <https://spin.atomicobject.com/effective-prototyping-micro-interactions-figma/>
- Hasanah, H. (2017). TEKNIK-TEKNIK OBSERVASI (Sebuah Alternatif Metode Pengumpulan Data Kualitatif Ilmu-ilmu Sosial). *At-Taqaddum*, 8(1), 21. <https://doi.org/10.21580/at.v8i1.1163>
- Irwinansyah, M. I., Tolle, H., & Brata, K. C. (2020). Perancangan Pengalaman Pengguna Aplikasi Pencari Partner Lomba Bagi Mahasiswa Berbasis Mobile Menggunakan Metode Design Thinking. *Jurnal Pengembangan Teknologi*

Informasi Dan Ilmu Komputer, 4(9), 2843–2850.

- Karo Sekali, I. B., Montolalu, C. E. J. ., & Widiana, S. A. (2023). Perancangan UI/UX Aplikasi Mobile Produk Fashion Pria pada Toko Celcius di Kota Manado Menggunakan Design Thinking. *Jurnal Ilmiah Informatika Dan Ilmu Komputer (JIMA-ILKOM)*, 2(2), 53–64. <https://doi.org/10.58602/jima-ilkom.v2i2.17>
- Lazuardi, M. L., & Sukoco, I. (2019). Design Thinking David Kelley & Tim Brown: Otak Dibalik Penciptaan Aplikasi Gojek. *Organum: Jurnal Saintifik Manajemen Dan Akuntansi*, 2(1), 1–11. <https://doi.org/10.35138/organum.v2i1.51>
- Lusiana, N., & Najamudin, N. (2023). Penerapan Prinsip-prinsip Good Governance Dalam Tata Kelola Pemerintahan di Desa Bumi Sari. *Musamus Journal of Public Administration*, 5(2), 304–316. <https://doi.org/10.35724/mjpa.v5i2.5040>
- Muhyidin, M. A., Sulhan, M. A., & Sevtiana, A. (2020). Perancangan Ui/Ux Aplikasi My Cic Layanan Informasi Akademik Mahasiswa Menggunakan Aplikasi Figma. *Jurnal Digit*, 10(2), 208. <https://doi.org/10.51920/jd.v10i2.171>
- Nur, A. (2022). <https://www.softwareadvice.com/ux/maze-profile/>.
- Nurmaharani, S., & Heriyanto. (2023). Analisa Dan Perancangan Ui/Ux Aplikasi Penjualan Menggunakan Metode Design Thinking Pada Cv. Multi Ban Oto Servis Bekasi. *INFOTECH Journal*, 9(1), 46–53. <https://doi.org/10.31949/infotech.v9i1.4393>
- Raschintasofi, M., & Yani, H. (2023). Perancangan UI/UX Aplikasi Learning Management System Menggunakan Metode Design Thinking. *Jurnal Manajemen Teknologi Dan Sistem Informasi (JMS)*, 3(1), 343–353. <https://doi.org/10.33998/jms.2023.3.1.753>
- Saleh, M. R., & Yanti, R. (2023). *Perancangan Desain Ui/Ux Aplikasi Tracking Pengiriman Barang Pada PT. Media Transportasi Logistics Berbasis Mobile Dengan Menggunakan Metode*
- Soecahyadi. (2013). *Analisa Statistik Dengan SPSS 20* (Issue April).
- Sugiharti, T. I., & Mujiastuti, R. (2023). Pembuatan Prototype Aplikasi Mimopay Dengan Metode Design Thinking. *Just IT: Jurnal Sistem Informasi, Teknologi Informasi Dan Komputer*, 13(3), 191–198. <https://jurnal.umj.ac.id/index.php/just-it/index>
- Widiatmoko, D. T., & Utami, B. S. (2022). Perancangan UI/UX Purwarupa Aplikasi Penentu Kualitas Benih Bunga Berbasis Mobile Menggunakan Metode Design Thinking (Studi Kasus PT Selektani). *Aiti*, 19(1), 120–136. <https://doi.org/10.24246/aiti.v19i1.120-136>