

BAB VI PENUTUP

6.1 Kesimpulan

Berdasarkan penelitian perancangan desain *UI/UX* aplikasi Sistem Informasi Mahasiswa (*SIMAS*) Universitas Hayam Wuruk Perbanas berbasis *mobile* menggunakan pendekatan *flat design*, dapat disimpulkan bahwa mahasiswa masih mengalami berbagai kendala ketika mengakses *SIMAS* dalam versi *website*. Hasil kuesioner yang telah disebarakan menunjukkan bahwa mayoritas mahasiswa merasa kesulitan dalam mencari dan menemukan informasi penting, terutama karena beberapa fitur pada versi *website* dirasakan kurang *fleksibel*. Kondisi tersebut mendorong kebutuhan akan pengembangan *SIMAS* dalam bentuk aplikasi *mobile* yang lebih praktis, sehingga dapat diakses secara langsung tanpa harus membuka *browser* terlebih dahulu.

Selain itu, temuan penelitian juga menunjukkan bahwa kebutuhan utama mahasiswa berkaitan dengan informasi akademik, seperti jadwal perkuliahan, Kartu Rencana Studi (KRS), nilai, hingga informasi administratif lainnya. Kebutuhan tersebut dinilai dapat difasilitasi dengan lebih fleksibel melalui aplikasi *mobile* yang memiliki antarmuka sederhana, intuitif, dan ramah pengguna. Dengan adanya desain aplikasi *SIMAS* berbasis *mobile* ini, diharapkan pengalaman mahasiswa dalam mengakses informasi akademik menjadi lebih cepat, nyaman, dan sesuai dengan perkembangan teknologi yang mendukung mobilitas pengguna.

6.2 Keterbatasan Penelitian

Penelitian ini masih memiliki sejumlah keterbatasan yang perlu diperhatikan. Perancangan sistem informasi mahasiswa (*SIMAS*) versi *mobile* yang dilakukan pada penelitian ini hanya sebatas menghasilkan prototipe dalam aplikasi Figma. Dengan demikian, rancangan yang dibuat belum terimplementasi secara nyata dalam bentuk aplikasi *mobile native* yang dapat dijalankan langsung di perangkat *smartphone*. Hal ini menyebabkan penelitian belum mampu mengukur performa teknis aplikasi, seperti kecepatan akses, keamanan data, maupun kompatibilitas dengan sistem operasi Android dan iOS.

Selain itu, fitur-fitur yang dirancang dalam prototipe aplikasi ini masih terbatas pada hasil analisis dari kuesioner dan wawancara dengan mahasiswa sebagai pengguna utama. Artinya, desain hanya menyesuaikan kebutuhan serta keinginan yang muncul dari responden penelitian, tanpa adanya uji coba lebih lanjut terhadap variasi kebutuhan pengguna lain yang mungkin berbeda. Kondisi ini menjadikan ruang lingkup penelitian masih relatif sempit, karena belum mencakup masukan dari stakeholder lain seperti dosen, tenaga kependidikan, maupun pihak pengelola sistem informasi.

Keterbatasan tersebut menunjukkan bahwa penelitian ini baru berfungsi sebagai dasar perancangan desain awal. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya diharapkan dapat mengembangkan prototipe ini menjadi aplikasi mobile native yang siap digunakan, sekaligus menambahkan fitur-fitur yang lebih komprehensif berdasarkan kebutuhan pengguna yang lebih beragam.

Berdasarkan hasil penelitian, bagi pihak kampus khususnya bagian IT, rancangan yang dihasilkan dalam penelitian ini dapat dijadikan acuan maupun inspirasi dalam pengembangan sistem *SIMAS* versi *mobile* secara resmi. Pengembangan yang dilakukan di masa mendatang diharapkan tetap memperhatikan masukan pengguna secara berkelanjutan, sehingga kualitas pengalaman pengguna (*UX*) dapat selalu adaptif terhadap kebutuhan mahasiswa yang dinamis. Dengan adanya pembaruan secara berkala, aplikasi ini akan lebih relevan serta mampu mendukung proses akademik mahasiswa dengan lebih efektif.

6.3 Saran

Berdasarkan hasil penelitian, bagi pihak kampus khususnya bagian IT, rancangan yang dihasilkan dalam penelitian ini dapat dijadikan acuan maupun inspirasi dalam pengembangan sistem *SIMAS* versi *mobile* secara resmi. Pengembangan yang dilakukan di masa mendatang diharapkan tetap memperhatikan masukan pengguna secara berkelanjutan, sehingga kualitas pengalaman pengguna (*UX*) dapat selalu adaptif terhadap kebutuhan mahasiswa yang dinamis. Dengan adanya pembaruan secara berkala, aplikasi ini akan lebih relevan serta mampu mendukung proses akademik mahasiswa dengan lebih efektif.

Selain itu, pengembangan aplikasi *SIMAS* versi *mobile* juga dapat diarahkan untuk terintegrasi dengan sistem-sistem penting lain di kampus, seperti *e-learning* dan *website* MadepKulon. Integrasi ini akan memberikan kemudahan akses yang lebih komprehensif dalam satu platform, sehingga mahasiswa tidak perlu berpindah ke banyak sistem untuk memperoleh informasi akademik maupun mengelola kegiatan perkuliahan. Dengan demikian, aplikasi ini dapat menjadi pusat layanan digital mahasiswa yang praktis dan efisien.

Lebih lanjut, bagi pengembang berikutnya disarankan untuk menambahkan fitur *Chat Help* berbasis kecerdasan buatan (*AI*). Fitur ini berpotensi memberikan bantuan cepat dan responsif kepada mahasiswa, baik terkait pertanyaan akademik, jadwal, administrasi, maupun panduan penggunaan aplikasi secara *real-time*. Dengan adanya *Chat Help* berbasis *AI*, mahasiswa akan merasakan peningkatan efisiensi layanan informasi sekaligus memperoleh pengalaman penggunaan aplikasi yang lebih interaktif dan modern.

DAFTAR PUSTAKA

- Azis, Yusuf Abdhul. 2023. "Kajian Teori: Pengertian, Cara Membuat Dan Contoh." *deepublishstore.com*. https://deepublishstore.com/blog/kajian-teori/?srsltid=AfmBOorlzLL_EPj9sTQvD1OyQhfywYJCv8eAvjmn5tgKdi7XqYjay1k.
- Bringhurst, Roberth. 2013. "The Element Of Typography Style." *Written Language & Literacy* 2(1): 156–61. doi:10.1075/wll.2.1.12big.
- Codecademy.com. 2024. "User Pain Points." <https://www.codecademy.com/>.
<https://www.codecademy.com/resources/docs/uiux/user-pain-points>.
- Douglas, Craig. 2025. "What Is Low Fidelity Wireframe and How to Create Them with Visily." <https://www.visily.ai/>.
- Folkatech. 2024. "Peran Penting UI/UX Pada Aplikasi Atau Web." <https://folkatech.com/>. <https://folkatech.com/peran-penting-uiux-pada-aplikasi-atau-web-1>.
- Kasym, Mariia. 2024. "What Is a High-Fidelity Wireframe and When to Use It: Designers Explain." *www.eleken.com*.
- Meilinaeka. 2024. "Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, Dan Mix Method." *it.telkomuniversity.ac.id*.
- Pradhana, Fakhri Ilham. 2021. "Perancangan Desain UI/UX Aplikasi Mobile Startup Sajiloka Dengan Lean UX." <https://journal.uui.ac.id/>.
- Pratas, António. 2014. *Creating Flat Design Websites*. ed. Rebecca Youé. Livery Street Birmingham B3 2PB, UK: Packt Publishing Ltd.
- Rafly, Adam Nur. 2023. "Pengembangan User Interface Pada Aplikasi MyUmm Mobile Menggunakan Double Diamond." Universitas Muhammadiyah Malang.
- Revou. 2025. "UX Writing." *Revou.com*.
- Ritonga, Muhammad Faisal Akbar. 2023. "PERANCANGAN UI/UX MENGGUNAKAN METODE USER CENTERED DESIGN BERBASIS WEB PADA PERHITUNGAN LUASAN KUMUH BALAI PRASARANA PERMUKIMAN WILAYAH LAMPUNG." UNIVERSITAS LAMPUNG BANDAR LAMPUNG.
- Rustan, Surianto. 2020. *Mengenal Layout*.
- Salsabila, Kamilia. 2024. "Pentingnya Voice Dan Tone Dalam UX Writing." <https://kumparan.com/>. <https://kumparan.com/kmislsbla/pentingnya-voice-dan-tone-dalam-ux-writing-23dxaIbPH/full>.
- Setiawan, Ricky. 2024. "Perancangan Ui/Ux Aplikasi Layanan Sistem Informasi

Siswa Berbasis Mobile Menggunakan Metode Keep It Simple Stupid (KISS) (Studi Kasus : SMK PURNAWARMAN Purwakarta).” *Merkurius : Jurnal Riset Sistem Informasi dan Teknik Informatika* VOL.2(NO 5).
<https://journal.artei.or.id/index.php/Merkurius/article/view/288/484>.

Tambunan, Rio Albinus. 2023. ““PERANCANGAN UI/UX DESIGN PENJUALAN TERNAK BERBASIS WEB DENGAN PENDEKATAN DESIGN THINKING TO RAPID PROTOTYPING DALAM UPAYA MENINGKATKAN PENJUALAN TERNAK.” UNIVERSITAS MEDAN AREA.

Tekno. 2020. “Pengertian Keunggulan & Manfaat Mobile Apps.” *majapahit.id*.
<https://majapahit.id/blog/2021/03/17/apa-itu-mobile-apps/>.

UXPIN. 2025. “What Is a Mockup — The Final Layer of UI Design.”
<https://www.uxpin.com/>.

Yusuf, Bella Ramadhanty. 2021. “Perancangan UI/UX Pada Aplikasi UMKMKU Berbasis Mobile Menggunakan Metode Design Sprint.” Universitas Dinamika.
<https://repository.dinamika.ac.id/id/eprint/5524/1/17410100160-2021-UNIVERSITASDINAMIKA.pdf>.

