

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis, perancangan ulang, dan pengujian usability yang telah dilakukan, maka dapat ditarik kesimpulan yang menjawab ketiga rumusan masalah dalam penelitian ini diantaranya sebagai berikut :

1. Metode ini telah berhasil diterapkan untuk mengidentifikasi dan merumuskan solusi atas tiga permasalahan utama aplikasi LinkedIn, yaitu: proses *onboarding* yang rumit akibat verifikasi *reCAPTCHA*, antarmuka beranda yang terlalu padat, serta alur melamar kerja eksternal yang tidak efisien.
2. Rancangan ulang diwujudkan dalam bentuk *Prototype* interaktif menggunakan Figma untuk menciptakan pengalaman yang lebih *user-friendly*. Solusi utama difokuskan pada penggantian sistem *reCAPTCHA* dengan *OTP email*, penataan visual yang lebih modern dan bersih dengan *white space*, serta pengintegrasian fitur lamaran kerja (*In-App Apply*) beserta *dashboard* pelacakannya.
3. Evaluasi menggunakan *System Usability Scale* (SUS) membuktikan adanya peningkatan *usability* yang signifikan sebesar 28,83 poin. Skor aplikasi LinkedIn asli yang awalnya hanya 43,67 (*Grade F, Not Acceptable*) berhasil melonjak menjadi 72,50 (*Grade C, Acceptable*) pada hasil redesain. Hal ini membuktikan bahwa rancangan antarmuka

yang baru jauh lebih mudah, nyaman, dan efisien digunakan oleh pengguna.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil temuan dan kesimpulan penelitian yang telah dijabarkan, penulis memberikan saran dan rekomendasi praktis sebagai berikut :

1. Bagi Pengembang LinkedIn

Rancangan *Prototype* ini dapat dijadikan sebagai rujukan evaluasi untuk pembaruan antarmuka di masa depan. Pengembang sangat disarankan untuk menstandarisasi penerapan alur lamaran kerja berlogika *Easy Apply* secara menyeluruh di semua lowongan yang tersedia. Integrasi menu pelacakan lamaran pada navigasi utama juga perlu dipertimbangkan untuk memberikan visibilitas status dan mengurangi kebingungan pengguna ketika mencari pelacakan lamaran kerja.

2. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini masih terbatas pada ruang lingkup perancangan *Prototype* interaktif di lingkungan sistem operasi Android. Peneliti selanjutnya disarankan untuk membawa hasil rancangan ini ke tahap implementasi teknis (*coding*) baik pada sisi *frontend* maupun *back end*, agar performa dan kecepatan respon sistem dapat diuji dalam bentuk aplikasi asli. Di samping itu, perluasan cakupan penelitian pada sistem operasi iOS serta pelibatan profil pengguna yang berbeda (seperti akun

rekruter atau akun premium) sangat direkomendasikan guna memperoleh peta usability yang lebih menyeluruh dan komprehensif

