

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis dan perancangan user interface dan user experience pada sistem informasi bank sampah BERAMAL menggunakan metode design thinking maka dapat diperoleh kesimpulan sebagai berikut :

- a. Setelah dilakukan pengujian terhadap responden, didapatkan hasil bahwa desain *website* memudahkan pengguna dalam aktivitasnya. Hal ini dapat dibuktikan dari hasil score *Usability Testing* sebesar 95. Nilai tersebut didapatkan dari rata-rata nilai *key performance indicators* yaitu kesuksesan pengguna, *bounce* pengguna, waktu pengerjaan tugas oleh pengguna dan kesalahan klik pengguna. Hal ini berarti bahwa desain *user interface* mendapatkan hasil sangat baik sehingga bisa dilanjutkan ke tahap selanjutnya yakni *developing*.
- b. Dalam pembuatan desain antarmuka, tidak semua ide dapat di implementasikan karena diperlukan pertimbangan pada aspek lainnya, seperti kebutuhan pengguna, dan kemudahan akses pengguna.
- c. Setelah menyelesaikan semua tahapan untuk memahami kebutuhan dan masalah pengguna, solusi yang dihasilkan adalah sistem informasi Bank Sampah BERAMAL berbasis *website*.

5.2 Saran

Saran dari hasil penelitian ini menyarankan agar fokus prototype yang dihasilkan dapat diperluas dari hanya *desktop* menjadi segala ukuran *device* seperti *tablet* dan *mobile*. Hal ini dapat meningkatkan kualitas prototype dan memungkinkan penggunaan pada semua jenis *device*. Dalam hal *user research*, dapat ditingkatkan melalui teknik-teknik seperti membuat *user persona* dan *user journey*. Untuk memastikan keakuratan penelitian bisa ditambahkan lebih banyak responden sesuai dengan kebutuhan penelitian.