

BAB V PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Hasil penelitian yang dilakukan mengenai perancangan UI/UX untuk situs web pariwisata dan kebudayaan yang menggunakan pendekatan *human-centered design* mencapai beberapa kesimpulan, antara lain :

1. Didapatkan hasil rancangan ui/ux *wesbite* pariwisata dan kebudayaan dengan menggunakan metode *Human Centered Design*, terdapat 3 fase penting ketika menggunakan metode *Human Centered Design* yaitu *inspiration*, *ideation* dan *implementation*. *Inspiration* merupakan fase yang berfokus kepada proses untuk mendapatkan informasi langsung dari pengguna, *ideation* adalah fase memahami apa yang sudah didapatkan pada fase *inspiration* dan mencari peluang desain dari permasalahan yang ada, *implementation* merupakan fase merealisasikan solusi desain yang sudah ada dari perancangan yang kemudian diuji oleh pengguna.
2. Pada fase *implementation* didapatkan hasil *usability testing* yang dilakukan menggunakan bantuan *maze*, peneliti menggunakan dua cara untuk menghitung *usability testing* dengan *Mission Usability Score* (MIUS) yang merupakan hasil dari *usability* setiap tugas yang dilakukan oleh pengujian sedangkan *Maze Usability Score* (MAUS) merupakan nilai keseluruhan atau nilai akhir dari *usability testing* yang menjadi penentu apakah desain mudah digunakan atau tidak. Adapun nilai *Maze Usability Score* (MAUS) yang didapatkan adalah 93 dan masuk kedalam kategori tinggi yang menandakan bahwa metode *Human Centered Design* efektif dalam merancang sebuah user interface dan user experience.

5.2 Saran

Pada perancangan *ui/ux website* pariwisata dan kebudayaan menggunakan metode *Human Centered Design* masih memiliki kekurangan yang masih bisa dikembangkan lagi. Berikut merupakan berbagai macam saran yang bisa digunakan untuk mengembangkan penelitian ini, antara lain :

1. Menambahkan isi konten yang banyak dan menarik kedalam tampilan *website*.
2. Diharapkan untuk menggunakan metode *usability testing* lainnya guna mendapatkan hasil yang lebih beragam.

