

BAB V PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Penelitian ini bertujuan untuk merancang antarmuka pengguna (UI) dan pengalaman pengguna (UX) untuk *frontend* website jasa undangan digital menggunakan metode *Design Thinking*. Proses penelitian ini melibatkan lima tahap utama: *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa metode *Design Thinking* sangat efektif dalam mengidentifikasi kebutuhan dan preferensi pengguna, menghasilkan ide-ide inovatif, serta menciptakan prototipe yang sesuai dengan harapan pengguna.

Pada tahap *empathize*, wawancara dilakukan untuk memahami masalah dan kebutuhan calon pengguna jasa undangan digital. Hasilnya, ditemukan bahwa pengguna menginginkan platform yang mudah digunakan, responsif, dan estetis. Pada tahap *define*, masalah-masalah utama dirumuskan, seperti kesulitan navigasi dan keterbatasan pilihan desain/tema undangan. Tahap *ideate* menghasilkan berbagai konsep desain yang kemudian diimplementasi menjadi prototipe.

Prototipe yang dikembangkan diuji pada tahap *test*, *feedback* pengguna menunjukkan bahwa desain yang dikembangkan sesuai dengan harapan mereka, terutama dalam hal kemudahan navigasi dan kesesuaian desain visual. Hasil pengujian menggunakan *System Usability Scale* (SUS), didapatkan wawasan berharga mengenai *usability* dari desain yang diimplementasikan. Secara keseluruhan, penelitian ini membuktikan bahwa metode *Design Thinking* dapat secara efektif digunakan untuk merancang UI/UX yang memenuhi kebutuhan dan preferensi pengguna.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian ini, beberapa saran yang dapat diberikan untuk pengembangan selanjutnya adalah:

1. Pengembangan lebih lanjut berdasarkan *feedback* pengguna, melakukan iterasi lanjutan berdasarkan umpan balik dari pengguna untuk terus meningkatkan kualitas antar muka dan pengalaman website. Proses pengumpulan umpan balik harus menjadi bagian yang berkelanjutan dalam pengembangan produk.
2. Memperluas fitur interaktif, untuk lebih meningkatkan keterlibatan pengguna. Pertimbangkan untuk menambahkan fitur-fitur interaktif lainnya seperti personalisasi undangan yang lebih mudah.
3. Pengujian berkelanjutan, melakukan pengujian *usability* secara berkala setelah website diluncurkan untuk memastikan bahwa setiap perubahan atau penambahan fitur baru tidak mengurangi kualitas pengalaman pengguna.

Melalui saran-saran ini, diharapkan bahwa website jasa undangan digital yang dirancang dapat terus berkembang dan memberikan pengalaman terbaik bagi penggunanya.