

BAB V PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berikut ini adalah beberapa kesimpulan yang dibuat berdasarkan temuan dan pembahasan dalam penelitian:

1. Penerapan metode User Centered Design (UCD) dalam perancangan UI/UX dan front end website pemesanan lapangan futsal di Kabupaten Kotawaringin Barat bertujuan untuk menghasilkan tampilan website yang user friendly. Berikut langkah-langkah penerapan metode UCD dalam konteks ini :
 - a) Proses dimulai dengan mengidentifikasi masalah yang perlu diselesaikan, dalam hal ini terkait dengan desain UI/UX dan front end dari website pemesanan lapangan futsal.
 - b) Setelah masalah diidentifikasi, dilakukan analisis kebutuhan dengan dua aspek utama:
 - i. *Specify Context of Use*: Penelitian akan mengidentifikasi dan memahami penggunaan website, mencakup potensi pengguna, kebutuhan mereka, dan situasi operasional di Kabupaten Kotawaringin Barat.
 - ii. *Specify User and Organisational Requirements*: Langkah ini melibatkan identifikasi kebutuhan pengguna dan pengelola lapangan melalui wawancara untuk mengarahkan desain UI/UX dan front-end agar sesuai harapan.
 - c) Setelah analisis kebutuhan, perancangan solusi dilakukan dengan dua aktivitas:
 - i. *Produce Design Solutions*: Tahap ini mencakup pembuatan solusi desain UI/UX dan front end, termasuk wireframe, prototype interaktif, dan desain visual, berdasarkan kebutuhan dari wawancara pengguna dan pengelola lapangan futsal.
 - ii. *Evaluate Designs Against User Requirements*: Tahap awal implementasi website pemesanan lapangan futsal di Kabupaten

Kotawaringin Barat meliputi analisis kebutuhan pengguna dan bisnis, pengembangan prototipe UI/UX, serta pengkodean front end dengan HTML, CSS, JavaScript, dan Bootstrap untuk menciptakan website responsif dan user-friendly.

- d) Penelitian atau proses desain dianggap selesai setelah implementasi dilakukan, dengan asumsi semua tujuan telah tercapai dan masalah teratasi.
2. Untuk mengukur usability rancangan UI/UX dan front end yang telah dikembangkan menggunakan pengujian **System Usability Scale (SUS)** dengan cara menyebarkan kuesioner berisikan 10 pertanyaan yang sudah di sesuaikan dengan metode pengujian SUS yang telah dikembangkan peneliti sebelum nya, dengan tahapan memilih 30 responden yang mana responden tersebut adalah pengguna lapangan futsal pada daerah Kotawaringin Barat, dari hasil diperoleh nilai 91, yang menunjukkan bahwa sistem masuk dalam kategori "**Acceptable**" dengan rating "**Best Imaginable**". Nilai tersebut melalui perhitungan skor kuesioner yang sudah di tetapkan dari metode SUS ini berada di atas rata-rata standar SUS, menunjukkan bahwa antarmuka pengguna yang diuji memiliki tingkat kemudahan penggunaan yang sangat baik. Kategori "**Best Imaginable**" berarti mayoritas pengguna merasa puas dengan pengalaman yang bisa dikatakan berhasil.

5.2 Saran

Saran yang dapat diberikan untuk pengembangan lebih lanjut dari penelitian ini dengan tujuan untuk mengembangkan atau menyempurnakan penelitian dari hasil pemodelan *user interface* dan *user experience* menggunakan metode *User Centered Design*, hingga dengan pengujian prototipe menggunakan alat desain Maze dan skala usability system memperoleh nilai 91 pada *Maze Design Tool* pada Halaman pengguna, dan hasil akhir SUS 91 yang bisa disimpulkan bahwa pengujian berhasil. Saran yang bisa di beri untuk pengembangan atau penyempurnaan dari website ini adalah dengan membuat tampilan menjadi lebih

interaktif dan lebih menarik lagi, lebih moderen, dan juga bisa digunakan untuk admin pemilik atau pengelola lapangan futsal.

