

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Kesimpulan dari hasil penelitian yang telah dilakukan adalah sebagai berikut:

1. Penulis telah melakukan riset pengguna menggunakan metode kuesioner yang dibagikan kepada calon *costumer* yaitu responden remaja yang berusia 15-35 tahun dan wawancara *Admin* SOULNIV untuk mendapatkan kebutuhan informasi tentang kebutuhan, kebiasaan dan masalah yang mereka hadapi.
2. Penulis telah menghasilkan desain *interface prototype website* SOULNIV untuk calon *costumer* dan *admin*.
3. Uji *usability* pada hasil *prototype* pada role *user* berdasarkan 3 aspek yaitu *effectiveness*, *efficiency*, dan *satisfaction* menunjukkan hasil sebesar 100% untuk *effectiveness*, sementara 0,043 untuk *efficiency*, dan 51% untuk *satisfaction*.
4. Uji *usability* pada hasil *prototype* pada role *admin* berdasarkan 3 aspek yaitu *effectiveness*, *efficiency*, dan *satisfaction* menunjukkan hasil sebesar 86% untuk *effectiveness*, sementara 0.016 untuk *efficiency*, dan 86% untuk *satisfaction*.
5. Penulis telah mengimplementasikan hasil evaluasi dari kuesioner dan pengujian pertama pada desain *interface* SOULNIV ke dalam bentuk *website*.
6. Hasil pengujian *usability* terhadap *website* evaluasi SOULNIV pada role *user* mengalami peningkatan. Peningkatan terjadi pada aspek *efficiency* dengan hasil akhir sebesar 0.051 sehingga dapat diambil nilai rata-rata peningkatan sebesar 18.6%. Sedangkan aspek *satisfaction* juga mengalami peningkatan dengan dengan hasil akhir sebesar 72% sehingga dapat diambil nilai rata-rata peningkatan sebesar 54%. Peningkatan yang terjadi mungkin tidak terlalu signifikan dikarenakan desain solusi awal telah cukup memadai dan sesuai dengan kebutuhan pengguna tanpa perlu penyesuaian

lebih lanjut dari sisi *user experience*.

7. Hasil pengujian *usability* terhadap *website* evaluasi SOULNIV pada role *admin* mengalami peningkatan. Peningkatan terjadi pada aspek *efficiency* dengan hasil akhir sebesar 0.024 sehingga dapat diambil nilai rata-rata peningkatan sebesar 50%. Sedangkan aspek *satisfaction* juga mengalami peningkatan dengan hasil akhir sebesar 100%. Peningkatan yang terjadi cukup signifikan dibanding dengan *website* solusi SOULNIV diawal karena evaluasi yang dilakukan berdasarkan permintaan responden itu sendiri.
8. Berdasarkan hasil pengujian yang telah dilakukan bisa disimpulkan terdapat peningkatan *usability* pada *website* evaluasi SOULNIV yang mencakup aspek *effectiveness*, *efficiency*, dan *satisfaction*.
9. Penulis telah menyerahkan hasil akhir *website* SOULNIV kepada *owmer* SOULNIV.

5.2 Saran

Berikut beberapa saran yang dapat menjadi panduan untuk pengembangan lebih lanjut terhadap penelitian ini :

1. Penelitian selanjutnya dapat menggunakan metode penelitian atau metode pengujian lainnya guna mendapatkan hasil yang berbeda yang dapat digunakan sebagai perbandingan.
2. Memperluas batasan penelitian untuk mengetahui bagaimana kebutuhan pengguna dari *website* SOULNIV selanjutnya dan juga menggunakan metode perancangan lainnya untuk menghasilkan produk yang lebih baik lagi.