

BAB V PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis dan perancangan ulang UI/UX dan *Front End* pada *website* SMA Muhammadiyah 4 Yogyakarta menggunakan metode *Design Thinking*, maka didapatkan kesimpulan sebagai berikut:

- a) Tahap *Evaluasi Pengguna*: Dari hasil evaluasi pengalaman pengguna melalui kuesioner *User Experience Questionnaire (UEQ)* terhadap 30 responden, diketahui bahwa kualitas pengalaman pengguna *website* SMA Muhammadiyah 4 Yogyakarta sebelum perancangan ulang sangat rendah, terutama pada aspek *Attractiveness, Perspicuity, Efficiency, Dependability, Stimulation, dan Novelty*. Hasil tersebut menunjukkan bahwa *website* perlu dilakukan perancangan ulang.
- b) Tahap *Empathize*: Pada tahap ini, penulis melakukan wawancara dengan 5 responden untuk memahami kebutuhan saat menggunakan *website*. Hasilnya menunjukkan bahwa pengguna merasa antarmuka *website* tidak menarik, navigasi tidak jelas, dan pengalaman pengguna secara keseluruhan kurang optimal.
- c) Tahap *Define*: Dari wawancara yang dilakukan, beberapa masalah utama diidentifikasi sebagai *Pain Points*, seperti tampilan yang ketinggalan zaman, navigasi yang membingungkan, dan desain warna yang kurang menarik. Permasalahan ini didefinisikan dalam bentuk pertanyaan *How Might We* untuk memandu solusi yang akan diambil.
- d) Tahap *Ideate*: Solusi dikembangkan melalui proses *Brainstorming*, pembuatan *Sitemap*, dan *User Flow* untuk menyederhanakan navigasi dan memperbaiki struktur *website* agar lebih mudah digunakan.
- e) Tahap *Prototype*: *Prototype* dibuat berdasarkan hasil analisis dan ide yang dikembangkan, dengan fokus pada perbaikan antarmuka yang lebih modern

dan *user-friendly*. Penulis merancang *Wireframe* dan *Style Guideline* untuk menjaga konsistensi desain.

- f) Tahap *Testing*: Pengujian *Prototype* dilakukan kepada 5 responden menggunakan *Tools Maze*, dengan 7 *task* untuk mengukur *usability*. Hasil pengujian menunjukkan bahwa *Prototype* baru memberikan hasil yang sangat baik dengan tingkat keberhasilan 100% pada *task*. *Usability* memiliki rata-rata mencapai 95, menunjukkan peningkatan signifikan dalam pengalaman pengguna.
- g) Hasil Akhir: Setelah dilakukan pengujian ulang menggunakan *UEQ*, nilai rata-rata setiap aspek mengalami peningkatan signifikan, terutama pada skala *Attractiveness* yang meningkat dari *bad* menjadi *excellent*. Hasil keseluruhan menunjukkan bahwa perancangan ulang *UI/UX website SMA Muhammadiyah 4 Yogyakarta* telah berhasil memperbaiki pengalaman pengguna dan memenuhi kebutuhan pengguna.

Dengan demikian, metode *Design Thinking* terbukti efektif dalam menganalisis dan merancang ulang *UI/UX* serta *Front End website SMA Muhammadiyah 4 Yogyakarta* berhasil meningkatkan pengalaman pengguna secara keseluruhan.

5.2 Saran

Hasil dari penelitian yang telah dilakukan terdapat beberapa saran yang dapat disampaikan pada penelitian yang sudah dilakukan antara lain:

- a) Untuk penelitian selanjutnya dapat menyempurnakan lebih dalam pada perancangan ulang *UI/UX* dan *Front End* yang masih dianggap kurang baik serta dapat menggunakan metode dan pengujian lainnya agar hasil menjadi lebih baik.
- b) Diharapkan tidak hanya sebatas perancangan desain *UI/UX website* saja, tetapi dikembangkan ke tahapan selanjutnya yaitu pengembangan *website*

yang tersambung dengan *database* sehingga mempercepat akses data yang lebih efektif.

- c) Dapat dijadikan referensi untuk perancangan ulang UI/UX dan *Front End* menggunakan metode *Design Thinking* pada *website* sekolah atau *website* lainnya.

