

BAB V PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang sudah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa rumusan masalah yang dirumuskan sudah terjawab dengan baik melalui penerapan metode *double diamond* pada perancangan antarmuka *personal assistant* pada website *nugraha management*. Penerapan metode *Double Diamond* pada perancangan antarmuka *personal assistant* untuk website event organizer menunjukkan proses yang sistematis dan terstruktur dalam pengembangan desain. Metode ini mengedepankan dua fase eksplorasi, yaitu Discover dan Define, yang memungkinkan saya untuk memahami kebutuhan pengguna dan mengidentifikasi masalah yang ada. Fase Develop dan Deliver selanjutnya memfokuskan pada pengujian dan iterasi desain, menghasilkan solusi yang lebih efektif dan responsif terhadap kebutuhan pengguna.

Penggunaan tools seperti Maze Design dan analisis heatmap dalam pengujian usability membantu dalam mengevaluasi interaksi pengguna, sehingga saya dapat membuat keputusan yang berbasis data untuk meningkatkan pengalaman pengguna. Desain antarmuka yang telah diuji menunjukkan Tingkat keberhasilan yang tinggi pada beberapa fitur utama yaitu fitur buat event dan fitur rekomendasi event, dengan success rate sebesar 100%. Pengujian juga mencatatkan waktu penyelesaian yang cukup cepat dengan 75.6 detik di semua prototype, meskipun ada beberapa area yang perlu di perbaiki, seperti masalah pada misclick di beberapa fitur. Secara keseluruhan, usability score untuk fitur-fitur utama berada dalam kisaran nilai yang cukup baik, dan menunjukkan bahwa website dapat digunakan dengan baik oleh mayoritas pengguna.

5.2 Saran

Pada akhir penelitian ini, penulis menyadari bahwa penelitian yang dilakukan masih jauh dari sempurna dan tidak terlepas dari berbagai kekurangan, baik yang disengaja maupun tidak disengaja. Oleh karena itu, penulis memberikan

beberapa saran untuk pengembangan penelitian di masa mendatang. Salah satu aspek yang perlu diperhatikan dalam penelitian selanjutnya adalah penyusunan instruksi yang lebih rinci dan jelas untuk setiap tugas, agar peserta tidak mengalami kebingungan dalam pelaksanaannya. Hal ini terutama berlaku pada langkah-langkah penting, seperti pemilihan ukuran dalam konteks penelitian ini. Disarankan juga untuk melakukan uji coba terbatas guna memastikan bahwa instruksi telah dipahami dengan baik oleh peserta, sehingga dapat meminimalkan kesalahan selama proses pengujian.

Selain itu, penelitian mendatang sebaiknya lebih menitikberatkan pada pengalaman pengguna, termasuk evaluasi menyeluruh terhadap desain antarmuka. Perhatian khusus perlu diberikan pada elemen-elemen yang dapat memicu kebingungan, seperti tata letak tombol dan alur interaksi. Untuk mendapatkan hasil yang lebih optimal, disarankan untuk menerapkan berbagai metode pengujian yang lebih beragam, seperti A/B testing, System Usability Scale (SUS), User Experience Questionnaire (UEQ), Cognitive Walkthrough, Think-Aloud Protocol, serta analisis Heatmap untuk memahami pola interaksi pengguna secara lebih mendalam.

