

BAB V PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa rumusan masalah mengenai bagaimana merancang desain *user interface* dan *user experience (UI/UX)* untuk website pendaftaran asrama telah terjawab dengan baik melalui penerapan metode Double Diamond. Dalam proses perancangannya, metode ini terbukti efektif dalam membantu memahami kebutuhan pengguna, menemukan permasalahan, serta menghasilkan solusi yang sesuai dalam bentuk prototipe interaktif.

Penerapan metode Double Diamond yang dilanjutkan dengan *usability testing* telah memberikan hasil yang memuaskan. Fitur utama yaitu pendaftaran asrama menunjukkan tingkat keberhasilan pengguna yang tinggi, dengan *success rate* mencapai 96,4%, *misclick rate* sebesar 15,4%, dan *usability score* sebesar 83. Hal ini menunjukkan bahwa pengguna mampu menyelesaikan tugas dengan efektif dan antarmuka yang dirancang cukup mudah dipahami. Rata-rata waktu yang dibutuhkan untuk menyelesaikan pendaftaran adalah 89,9 detik, yang menunjukkan efisiensi waktu dalam penggunaan fitur ini.

Selain itu, eksplorasi website oleh 27 pengguna juga menghasilkan pengalaman positif, dengan rata-rata durasi eksplorasi 36,4 detik, menunjukkan bahwa pengguna dapat dengan cepat memahami isi dan navigasi dari website. Hasil heatmap memperlihatkan fokus klik yang tepat pada konten-konten utama, meskipun terdapat beberapa kesalahan klik yang menunjukkan masih adanya perbaikan yang bisa dilakukan dari sisi tata letak.

Secara keseluruhan, website pendaftaran asrama AMKU Lemlai Suri Yogyakarta berhasil menjawab kebutuhan pengguna dan merespons permasalahan dalam proses pendaftaran. Website ini dinilai mampu memberikan kemudahan, kejelasan informasi, serta pengalaman yang baik bagi calon penghuni dalam melakukan pendaftaran secara online.

5.2 Saran

Penelitian ini hanya menggunakan usability testing untuk melihat seberapa efektif dan efisien website digunakan. Kedepannya, disarankan untuk menambahkan metode lain seperti heuristic evaluation, cognitive walkthrough, atau A/B testing agar hasil evaluasi lebih lengkap. Karena masih ada kesalahan klik (*misclick*) dan pengguna yang berhenti di tengah proses (*drop-off*), penting juga untuk mencari tahu penyebabnya, misalnya dengan *eye-tracking* atau wawancara.

Pengujian saat ini dilakukan dalam kondisi terkontrol. Supaya lebih mendekati kondisi nyata, pengujian berikutnya sebaiknya dilakukan seperti saat penggunaan sehari-hari. Selain itu, bisa ditambahkan teknologi seperti chatbot, perintah suara, atau sistem rekomendasi untuk meningkatkan kenyamanan pengguna.

Terakhir, karena pengujian sekarang hanya dilakukan satu kali dalam waktu singkat, disarankan juga melakukan evaluasi jangka panjang untuk melihat perubahan kepuasan dan cara pengguna memakai website dari waktu ke waktu.