

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian perancangan ulang Website SMAN 1 Kedungreja dengan metode *Design Thinking*, diperoleh beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. Proses perancangan ulang antarmuka dan pengembangan front-end Website SMAN 1 Kedungreja telah dilakukan melalui lima tahapan metode *Design Thinking*: *Empathize*, *Define*, *Ideate*, *Prototype*, dan *Test*. Pada tahap *Empathize*, wawancara mendalam dilakukan terhadap siswa, guru, dan staf untuk menggali kebutuhan dan masalah pengguna. Tahap *Define* menghasilkan *problem statement* dan *how might we* yang menjadi dasar eksplorasi ide di tahap *Ideate*. Selanjutnya, *Prototype* dibuat menggunakan Figma berdasarkan hasil ideasi dan diuji melalui *task-based testing* menggunakan Maze untuk memperoleh umpan balik pengguna secara langsung.
2. Tahapan pengujian prototype dan pengujian dalam metode *Design Thinking* memberikan dampak positif dalam peningkatan kualitas desain front-end. Hasil *Maze usability testing* menunjukkan tingkat keberhasilan pengguna mencapai 95%, yang mencerminkan efektivitas desain baru dalam memenuhi ekspektasi pengguna. Proses iteratif dari pembuatan hingga pengujian prototype memungkinkan tim pengembang menyesuaikan desain berdasarkan masukan pengguna secara langsung dan tepat sasaran.
3. Evaluasi kualitas pengalaman pengguna (user experience) menggunakan *User Experience Questionnaire (UEQ)* menunjukkan peningkatan signifikan pada semua skala pengukuran. Nilai rata-rata sebelum perancangan ulang berada dalam kategori buruk (contohnya *Attractiveness*: -0,77 dan *Efficiency*: -0,68). Setelah pengembangan front-end dilakukan, terjadi lonjakan nilai menjadi *Attractiveness*: 2,38 dan *Efficiency*: 2,30. Peningkatan tertinggi terdapat pada skala *Attractiveness*, yang naik sebesar

+3,15 poin. Hal ini menunjukkan bahwa metode *Design Thinking* berhasil menghasilkan antarmuka yang lebih menarik, jelas, efisien, dan sesuai dengan kebutuhan pengguna.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, terdapat beberapa saran yang dapat dijadikan acuan untuk pengembangan *Website* maupun penelitian selanjutnya.

1. Penelitian selanjutnya disarankan memperdalam proses redesign UI/UX dan *Front-End*, serta mencoba metode atau teknik evaluasi lain agar hasil lebih maksimal.
2. Pengembangan *Website* sebaiknya dilanjutkan ke tahap integrasi dengan database, agar informasi seperti data siswa dan pengumuman bisa dikelola secara dinamis.
3. Evaluasi rutin dari pengguna seperti siswa dan guru penting dilakukan untuk mengetahui kekurangan dan melakukan perbaikan berkelanjutan.
4. Penelitian ini dapat dijadikan referensi untuk pengembangan *Website* sekolah lain dengan pendekatan *Design Thinking* yang berfokus pada kebutuhan pengguna.