

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan, dapat diambil beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. Penelitian ini berhasil menjawab rumusan masalah yaitu bagaimana cara merancang User Interface website Karang Taruna Gelora Muda Sinduharjo dengan metode Design Thinking agar sesuai dengan kebutuhan pengguna. Lima tahapan Design Thinking (Empathize, Define, Ideate, Prototype, dan Test) telah diterapkan secara sistematis untuk menghasilkan rancangan UI yang relevan.
2. Hasil Empathize menunjukkan bahwa masyarakat Sinduharjo membutuhkan sarana informasi Karang Taruna yang lebih cepat, jelas, dan dapat diakses secara luas melalui website. Melalui Define, ditemukan persona pengguna dan peta perjalanan pengguna yang membantu memetakan kebutuhan nyata.
3. Pada tahap Ideate dan Prototype, peneliti menghasilkan moodboard, wireframe, serta mockup website yang menekankan kesederhanaan tampilan, navigasi intuitif, dan penyampaian informasi yang lengkap, sesuai dengan batasan masalah yaitu hanya fokus pada aspek penyampaian informasi.
4. Tahap Test dengan metode System Usability Scale (SUS) menghasilkan nilai rata-rata 77,83, yang termasuk kategori Grade B (Good). Hal ini menunjukkan bahwa rancangan UI mudah digunakan, sesuai kebutuhan, dan dapat diandalkan sebagai media informasi Karang Taruna.

Dengan demikian, perancangan UI ini dapat menjadi solusi untuk membantu Karang Taruna dalam mendistribusikan informasi secara lebih optimal.

5.2 Saran

Beberapa saran yang dapat dipertimbangkan untuk pengembangan lebih lanjut, antara lain:

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, penulis memberikan beberapa saran untuk pengembangan lebih lanjut, antara lain:

1. Pengembangan Fitur Tambahan

Penelitian ini hanya berfokus pada perancangan antarmuka untuk penyampaian informasi. Penelitian selanjutnya dapat mengembangkan fitur interaktif seperti forum diskusi warga, sistem pengaduan online, atau integrasi layanan administrasi agar website Karang Taruna lebih bermanfaat secara menyeluruh.

2. Implementasi Teknis yang Lebih Lengkap

Karena penelitian ini tidak membahas coding frontend secara mendetail, penulis menyarankan agar tahap pengembangan selanjutnya melibatkan pengkodean backend secara terstruktur dan integrasi database agar prototipe dapat digunakan secara nyata.

3. Uji Coba yang Lebih Luas

Pengujian usability dilakukan dengan 30 responden. Sebaiknya dilakukan pengujian dengan jumlah responden yang lebih banyak dan beragam agar hasil evaluasi lebih mewakili kebutuhan seluruh warga Kalurahan Sinduharjo.

4. Pelatihan dan Sosialisasi

Agar website dapat dimanfaatkan secara optimal, perlu dilakukan pelatihan penggunaan website bagi pengurus Karang Taruna maupun masyarakat. Dengan demikian, warga dapat lebih mudah mengakses informasi yang disediakan.

5. Pemeliharaan dan Pembaruan Konten

Karang Taruna diharapkan secara rutin melakukan pembaruan konten website agar informasi yang disampaikan tetap aktual dan relevan dengan kebutuhan masyarakat.