

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Kesimpulan yang dapat diambil dari hasil analisis dan perancangan ulang antarmuka pengguna *website* Resmi Desa Dane Rase yang sudah dilakukan Dengan menggunakan metode yaitu metode *Lean UX* yang kemudian menghasilkan sebuah *prototype* sebagai berikut :

1. Dalam pengujian *prototype* didapatkan sebuah hasil *good* termasuk dalam *grade C*, yang dimana dilakukan dengan penyebaran kuesioner kepada para responden menggunakan metode SUS dan untuk jumlah responden yaitu dengan total 47 responden. Dan hasil akhir dari *feedback* yang diberikan responden adalah *prototype* mudah digunakan dan cepat terbiasa saat menggunakannya.
2. Untuk perancangan ulang desain *prototype* dan *wireframe website* Resmi Desa Dane Rase telah dibuat sesuai dengan permasalahan yang ada.
3. Kemudian untuk *task analysis* dilakukan terhadap 10 pengguna yang termasuk staf desa dan 5 masyarakat Desa Dane Rase. *Feedback* dari pengguna setelah melakukan pengujian sangat baik namun ada beberapa pengguna perlu membiasakan diri terhadap tampilan di profil yaitu cetak biodata lalu berpindah ke cetak kartu keluarga.
4. Hasil akhir setelah dilakukan perbandingan antara redesain dengan *website* lama didapatkan hasil bahwa skor redesain lebih tinggi dari sekor

website lama, dapat disimpulkan setelah dilakukannya redesain di *website* Resmi Desa Dane Rase pengguna merasakan kepuasan setelah mencoba *prototype* yang di uji cobakan karena untuk *prototype* redesain lebih unggul dibandingkan dengan desain lama *website* pada semua kategori usability.

5.2 Saran

Berdasarkan dari hasil penelitian yang telah dilakukan terdapat beberapa masukan yang nantinya bisa dipertimbangkan saat melakukan penelitian kedepannya. Adapun masukan sebagai berikut :

1. Terdapat masukan dari staf Desa Dane Rase untuk dikembangkan lagi fiturnya dan pengujian *prototype* dapat diperluas lagi jangkauannya untuk wilayah responden agar tidak mencakup lingkup Desa Dane Rase saja yang bertujuan untuk memperkenalkan *website* resmi Desa Dane Rase lebih luas lagi.
2. Menggunakan metode lain selain *Lean UX* untuk menguji hasil dari *prototype* contohnya dapat menggunakan metode seperti metode *eye tracking*, *Usability testing* atau *A/b testing*.
3. Peneliti selanjutnya diharapkan dapat mengembangkan perancangan ulang *prototype* dan *wireframe website* Resmi Desa Dane Rase dengan lebih baik lagi agar mendapatkan skor penilaian lebih tinggi lagi.