

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Kesimpulan yang didapatkan dari perancangan ulang desain website Kalurahan Minomartani yang telah dilakukan dengan menggunakan metode *Lean UX* yang kemudian mendapatkan hasil sebuah prTOTYPE sebagai berikut

1. Untuk perancangan ulang desain prototype dan wireframe website Kalurahan Minomartani telah dibuat sesuai dengan permasalahan yang ada.
2. Dalam pengujian prototype didapatkan sebuah hasil excellent termasuk dalam grade B, yang dimana dilakukan dengan penyebaran kuesioner kepada para responden menggunakan metode SUS dan untuk jumlah responden yaitu dengan total 22 responden. Dan hasil akhir dari feedback yang diberikan responden adalah prototype mudah digunakan dan cepat terbiasa saat menggunakannya.
3. Pengujian prototype dengan menggunakan task analysis terhadap 5 user dan 5 random sampling mendapatkan hasil yang baik dan mendapatkan feedback yang baik dari penguji. Hanya saja beberapa penguji perlu membiasakan diri terhadap tampilan Pembelian kelas.
4. Hasil akhir setelah dilakukan perbandingan antara redesain dengan website lama didapatkan hasil bahwa skor redesain lebih tinggi dari sekor website lama yaitu skor sebelum di redesain adalah 60 termasuk dalam grade D dan sesudah di redesain yaitu 81 termasuk dalam grade B dan nilai 79% untuk prngujian task analisis, dapat disimpulkan setelah dilakukannya redesain di website Kalurahan Minomartani 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 kali ini dihasilkan sebuah prototype versi desktop untuk pengembangan website Kalurahan Minomartani. Prototype ini dapat dikembangkan oleh pihak development selanjutnya berdasarkan prototype yang telah dibuat sehingga dapat menghasilkan website dan dapat dijalankan dan digunakan oleh pihak Kalurahan Minomartani dan sekitarnya.

