

## BAB V PENUTUP

### 5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan mengenai penerapan metode *Design Thinking* dalam merancang *prototype* UI/UX pada website SMP Muhammadiyah 1 Prambanan, maka dapat disimpulkan beberapa hal sebagai berikut:

1. Metode *Design Thinking* dapat diterapkan secara efektif untuk merancang ulang website SMP Muhammadiyah 1 Prambanan. 5 tahapannya (*Empathize*, *Define*, *Ideate*, *Prototype*, dan *Test*) telah berhasil diterapkan secara sistematis dalam penelitian ini, dengan fokus utama pada pemahaman kebutuhan pengguna.
2. Tahap *Empathize* berhasil mengidentifikasi kebutuhan dan keluhan pengguna secara rinci. Melalui penyebaran kuesioner kepada guru dan siswa melalui media komunikasi seperti e-mail maupun WhatsApp, diperoleh data bahwa pengguna mengalami kesulitan dalam mengakses informasi penting seperti kalender akademik, jadwal pelajaran, profil guru, serta fitur lainnya yang sebelumnya tidak tersedia.
3. Tahap *Prototype* menghasilkan desain awal yang sesuai dengan kebutuhan pengguna. Prototipe yang dibuat menggunakan Figma menampilkan antarmuka baru dengan tampilan dan struktur navigasi yang lebih mudah dimengerti. Elemen-elemen penting seperti *user flow*, *wireframe*, dan *mockup* dikembangkan untuk fitur kalender akademik, jadwal pelajaran, profil guru, materi, SPMB, dan alumni.
4. Tahap *Test* menggunakan metode *Single Ease Question* (SEQ) menunjukkan bahwa prototipe yang dikembangkan mendapatkan hasil positif. Dari 55 responden, diperoleh skor SEQ rata-rata sebesar 5.87 dari skala 7, yang termasuk dalam kategori “mudah”. Ini menunjukkan bahwa perancangan ulang telah berhasil meningkatkan usability website sekolah.

## 5.2 Saran

Berdasarkan temuan selama proses penelitian, berikut adalah beberapa saran yang dapat dijadikan bahan pertimbangan untuk pengembangan lebih lanjut:

1. Perlu dilakukan pemeliharaan berkala terhadap website, baik dari sisi konten, keamanan, maupun desain antarmuka, agar tetap relevan dan mudah digunakan oleh pengguna di masa mendatang.
2. Penelitian lanjutan disarankan untuk mengembangkan fitur interaktif tambahan, seperti sistem nilai daring, forum diskusi antara guru dan siswa, atau integrasi dengan platform pembelajaran digital agar lebih komprehensif.
3. Penelitian ini masih memiliki kelemahan, di antaranya jumlah responden yang relatif terbatas, penggunaan instrumen SEQ yang sederhana sehingga hasil evaluasi usability belum terlalu mendalam, serta keterbatasan pada tahap observasi, prototyping, dan implementasi yang masih bersifat rancangan. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya disarankan untuk melibatkan responden yang lebih beragam, menggunakan instrumen evaluasi tambahan seperti SUS atau UEQ, serta mengembangkan prototipe yang lebih interaktif dan diujikan secara langsung agar hasil evaluasi pengalaman pengguna dapat lebih komprehensif.
4. Peneliti selanjutnya dapat mencoba membandingkan metode *Design Thinking* dengan metode lain, seperti *User-Centered Design* (UCD) atau *Lean UX*, guna mengetahui pendekatan mana yang paling efektif dalam konteks pengembangan website pendidikan.