

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan mengenai perancangan prototipe platform input nilai berbasis web dengan pendekatan dengan metode *System Development Life Cycle* (SDLC) dengan model Prototipe dan aspek (UX), di peroleh beberapa kesimpulan sebagai berikut.

1. Efisiensi dalam perancangan prototipe platform input nilai diacapai dengan menerapkan tahapan SDLC yaitu pengumpulan kebutuhan, perancangan cepat, pembuatan prototipe, serta evaluasi pengguna untuk mendapatkan informasi berkaitan dengan pengalaman pengguna. Metode ini memungkinkan penyesuaian desain prototipe dari awal sesuai dengan kebutuhan guru dan bagian kurikulum sekolah.
2. Penerapan aspek *User experience (Usability)* juga berpengaruh dalam meningkatkan efisiensi dan efektifitas dalam perancangan prototipe platform input nilai berbasis web. Kejelasan navigasi, kemudahan interaksi, membuat pengguna dapat memahami fungsi prototipe dengan waktu yang cukup singkat dalam beradaptasi. Hal ini menunjukan bahwa efisiensi tidak hanya di capai dari sisi proses, namun juga dari kemudahan penggunaan oleh pengguna atau user.
3. Walaupun prototipe belum memasuki tahap implementasi dalam bentuk system berjalan, namun hasil dari perancangan dapat memberikan gambaran jelas mengenai fungsi, alur, dan antarmuka (*Mockup*) prototipe platform input nilai yang efisien. Prototipe ini bisa dijadikan acuan dalam pengembangan system informasi penilaian berbasis web di SMP Muhammadiyah 1 Sleman.

Dengan demikian, rumusan masalah penelitian mengenai *bagaimana merancang prototipe platform input nilai yang efisien* telah terjawab melalui penerapan metode SDLC model prototipe yang di padukan dengan aspek UX kemudahan pengguna yang berfokus pada kebutuhan pengguna dan penyederhanaan proses input nilai.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitaian dan temuan selama proses perancangan serta evaluasi, beberapa saran yang dapat di berikan adalah.

1. Pengembangan lanjutan sistem disarankan untuk berlanjut ke tahap implementasi berbasis kode agar platform dapat di gunakan dengan lebih baik serta dapat di gunakan dalam kegiatan penilaian secara nyata dan terintegrasi di lingkunagn sekolah.
2. Peningkatan performa dan aksesibilitas seperti waktu memuat atau memproses data (*loading time*) tampilan yang lebih responsif, dan, ukuran elemen antarmuka. Selain itu penggunaan ikon yang lebih intuitif dan konsisten penting untuk memudahkan pengguan dalam mengenali fungsi setiap elemen, sehingga proses navigasi dan interaksi dapat berlangsung lebih efisien.

