

BAB V PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Kesimpulan Berdasarkan hasil penelitian perancangan ulang UI/UX *website* SMA Negeri 1 Batangan yang telah dilakukan menggunakan metode *Design Thinking*, dapat ditarik beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. Proses perancangan ulang *website* SMA Negeri 1 Batangan berhasil dilaksanakan dengan menerapkan alur metode *Design Thinking* secara sistematis yang meliputi tahap *Empathize*, *Define*, *Ideate*, *Prototype*, dan *Test*. Pada tahap *Empathize*, peneliti memperoleh pemahaman mendalam mengenai kebutuhan, permasalahan, serta harapan pengguna melalui wawancara dan penyebaran kuesioner UEQ awal kepada murid dan guru. Hasil tahap ini menunjukkan bahwa *website eksisting* belum optimal dari segi kejelasan informasi, efisiensi navigasi, serta kebaruan tampilan.
2. Tahap *Define* dilakukan dengan menganalisis temuan pada tahap *empathize* yang kemudian direpresentasikan dalam bentuk *user persona*, *user journey map*, dan *problem statement*. Tahap ini berhasil mengidentifikasi permasalahan utama pengguna, yaitu kesulitan dalam menemukan informasi penting, struktur navigasi yang kurang terorganisasi, serta tampilan antarmuka yang belum konsisten dan kurang menarik.
3. Pada tahap *Ideate*, berbagai alternatif solusi dirumuskan untuk menjawab permasalahan yang telah didefinisikan. Solusi tersebut dituangkan ke dalam perancangan *user flow* yang lebih sederhana, terstruktur, dan sesuai dengan kebutuhan pengguna, sehingga alur interaksi pengguna dengan *website* menjadi lebih jelas dan efisien.
4. Tahap *Prototype* menghasilkan rancangan *low-fidelity design system*, dan *high-fidelity prototype* yang merepresentasikan tampilan dan interaksi *website* hasil perancangan ulang. *Prototype* yang dihasilkan menampilkan struktur informasi yang lebih rapi, navigasi yang lebih intuitif, konsistensi visual melalui penerapan *design system*, serta tampilan yang lebih *modern* dan responsif.

Prototype tersebut kemudian diimplementasikan pada sisi *front-end* sebagai bahan evaluasi pengguna.

5. Tahap *Test* dilakukan dengan menyebarkan kuesioner UEQ akhir kepada responden untuk mengukur pengalaman pengguna setelah perancangan ulang dilakukan. Berdasarkan hasil perbandingan UEQ awal dan UEQ akhir, seluruh skala UEQ mengalami peningkatan nilai rata-rata. Skala *Attractiveness* (daya tarik) mengalami peningkatan sebesar 0,86, *Perspicuity* (kejelasan) meningkat sebesar 0,83, *Efficiency* (efisiensi) meningkat sebesar 0,97, *Dependability* (ketepatan) meningkat sebesar 0,94, *Stimulation* (stimulasi) meningkat sebesar 1,05, dan *Novelty* (kebaruan) meningkat sebesar 0,72.
6. Peningkatan nilai pada seluruh skala UEQ tersebut menunjukkan bahwa *website* hasil perancangan ulang memiliki kualitas pengalaman pengguna yang lebih baik dibandingkan *website* sebelumnya. Secara khusus, peningkatan terbesar terjadi pada aspek *Stimulation*, yang menunjukkan bahwa desain baru lebih menarik dan mampu meningkatkan minat pengguna. Dengan demikian, penerapan metode *Design Thinking* terbukti efektif dalam meningkatkan kualitas UI/UX *website* SMA Negeri 1 Batangan sehingga *website* menjadi lebih mudah dipahami, lebih efisien digunakan, serta lebih menarik secara visual dan pengalaman pengguna secara keseluruhan.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian perancangan ulang UI/UX *website* SMA Negeri 1 Batangan yang telah dilakukan menggunakan metode *Design Thinking*, dapat ditarik beberapa kesimpulan sebagai berikut:

5.2.1 Saran untuk Peneliti Selanjutnya

1. Peneliti selanjutnya disarankan untuk mengembangkan penelitian ini dengan menambahkan metode evaluasi *usability* lain, seperti *System Usability Scale* (SUS), *Heuristic Evaluation*, atau *usability testing* berbasis *task scenario*, sehingga hasil evaluasi pengalaman pengguna dapat diperoleh secara lebih komprehensif.

2. Penelitian berikutnya juga dapat menambahkan pengukuran beban kognitif (*cognitive load*) pengguna dalam berinteraksi dengan *website*, sehingga dapat diketahui sejauh mana desain antarmuka yang dirancang mampu meminimalkan usaha mental pengguna dalam menemukan dan memproses informasi.
3. Selain itu, cakupan responden dapat diperluas dengan melibatkan pengguna lain seperti orang tua siswa atau masyarakat umum agar hasil penelitian lebih representatif dan mencerminkan kebutuhan seluruh pemangku kepentingan.

5.2.2 Saran untuk Pihak Sekolah

1. Pihak sekolah disarankan untuk mengembangkan hasil perancangan ulang UI/UX *website* pada sisi *front-end* ini ke tahap implementasi *back-end*, sehingga *website* dapat digunakan secara fungsional dan operasional sebagai media informasi resmi sekolah.
2. Pengembangan *back-end* diharapkan dapat mencakup pengelolaan konten yang terstruktur, pembaruan informasi secara berkala, serta pengelolaan data akademik dan nonakademik, sehingga *website* tidak hanya menarik secara *visual* tetapi juga optimal dari sisi fungsi.
3. Pihak sekolah juga disarankan untuk menyediakan sumber daya manusia atau tim khusus yang bertanggung jawab terhadap pengelolaan dan pemeliharaan *website* agar hasil pengembangan dapat dimanfaatkan secara berkelanjutan.