

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan menggunakan metode *Design Thinking*, dapat disimpulkan bahwa penilaian awal *website* PT Duta dengan metode *System Usability Scale* (SUS) menghasilkan skor 62,4%. Skor ini menunjukkan bahwa *website* PT Duta, baik pada *dashboard* admin untuk memeriksa informasi *website* dan pesanan produk maupun pada *website* umum yang memiliki menu *home*, *login*, katalog produk, *checkout*, artikel, tentang kami, dan cara pemesanan, memberikan pengalaman pengguna yang kurang memuaskan. Terdapat banyak interaksi UI yang dikeluhkan oleh admin dan pengguna umum, seperti yang terungkap dalam tahap analisis *empathize*.

Untuk mengembangkan UI/UX berdasarkan keluhan tersebut, dimulai dengan menganalisis tahap *define* yang berisi penentuan permasalahan dan analisis alur pengguna. Tahap ini dilanjutkan dengan analisis tahapan *ideate* untuk menghasilkan ide solusi dari permasalahan yang telah ditentukan. Dalam hal ini, PT Duta memerlukan perbaikan tampilan *website* dengan menyederhanakan alur pengguna agar pengguna dapat lebih mudah dalam menggunakan *website*. Setelah itu, dilakukan tahap *prototype* sebagai pengembangan ide yang mendekati produk akhir. *Prototype* yang dibuat mencakup *dashboard* admin, *home*, *login*, katalog produk, tentang kami, cara pemesanan, hingga halaman *checkout* produk.

Prototype kemudian dinilai menggunakan *Usability Testing* dan *System Usability Scale* (SUS) menunjukkan efektivitas 99%, efisiensi 93,2%, dan kepuasan 75,3%. Hasil ini menunjukkan bahwa *prototype* yang dikembangkan dengan metode *Design Thinking* telah mencapai tingkat kesuksesan yang tinggi.

5.2 Saran

Berdasarkan uraian simpulan diatas maka penulis memberikan saran-saran yang dapat membantu PT Duta saat menghadapi keluhan *user* dalam pengalaman penggunaan *website*:

1. Mengimplementasikan desain UI/UX yang telah dikembangkan ke dalam sistem informasi *website* PT Duta, memastikan tampilan dan fungsionalitas yang optimal sesuai dengan kebutuhan pengguna.
2. Menggunakan pemrograman yang lebih kompleks, seperti HTML, CSS, dan bahasa pemrograman lainnya, untuk memastikan bahwa desain yang dikembangkan dapat diintegrasikan dengan baik ke dalam program yang akan dijalankan
3. Melakukan pengujian *usability* secara berkala dan mengumpulkan umpan balik dari pengguna untuk mengidentifikasi masalah dan memastikan perbaikan dalam UI/UX *website* PT Duta.