

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### 1.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, beberapa kesimpulan dapat diambil sebagai berikut:

1. Metode *Design Thinking* terbukti efektif dalam merancang ulang desain *UI/UX Website Blended Learning* Mahir Matematika. Proses perancangan ini berhasil menghasilkan desain ulang yang sesuai dengan kebutuhan pengguna.
2. Metode *Design Thinking* berhasil menghasilkan desain ulang yang lebih sesuai dengan kebutuhan pengguna, sehingga mampu mengatasi kendala sebelumnya yang mengakibatkan kurangnya minat dan pemahaman pengguna terhadap *website Blended Learning* Mahir Matematika.
3. Pengujian desain ulang dilakukan melalui *usability Testing* yang melibatkan tiga aspek utama: efektivitas, efisiensi, dan kepuasan, yang diujikan kepada 10 responden. Hasil pengujian menunjukkan bahwa pada aspek efektivitas, responden berhasil menyelesaikan *Task Scenario* dengan nilai persentase 97% dan tingkat pencapaian ‘Sangat Efektif’. Pada aspek efisiensi, *Time Based Eficiency* (TME) untuk menyelesaikan tugas oleh responden adalah 0.06345 detik (*sec/goals*) yang termasuk kategori ‘sangat cepat’. Sedangkan pada aspek kepuasan

4. pengguna, nilai yang diperoleh adalah 74,75% pada kriteria 1 dan 72,5% pada kriteria 2, yang termasuk dalam kategori *grade C* dengan *Adjective Rating "Good"* dan telah melebihi rata-rata 70%.

## 1.2 Saran

Berdasarkan hasil pengembangan yang telah dilakukan, saran untuk pengembangan berikutnya adalah sebagai berikut:

1. Menerapkan desain *UI/UX* yang telah dikembangkan pada sistem informasi *website Blended Learning Mahir Matematika*, dengan memastikan bahwa tampilan dan fungsionalitasnya optimal serta sesuai dengan kebutuhan pengguna.
2. Menggunakan pemrograman tingkat lanjut, seperti HTML, CSS, serta bahasa pemrograman lainnya, untuk memastikan integrasi desain yang dikembangkan berjalan dengan baik dalam program yang akan digunakan.