

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

- 1) Metode *Design thinking* dapat memberikan rancangan desain antarmuka untuk website bluesclues. Mekanisme dari perancangan ini bertujuan untuk menghasilkan desain yang sesuai dengan kebutuhan pengguna.
- 2) Pada pelaksanaan *usability testing* berdasarkan tiga aspek yaitu efektivitas, efisiensi, dan kepuasan kepada 10 responden, ditemukan hasil sebagai berikut. Pada aspek efektivitas, seluruh skenario pengujian yang telah dilakukan oleh responden memperoleh nilai presentase sebesar 96% di atas rata-rata 78%. Pada aspek efisiensi, ditemukan bahwa waktu yang dibutuhkan (TME) oleh responden untuk menyelesaikan setiap tugas adalah sebesar 0.07 detik (*sec/goals*) yang masuk kategori sangat cepat. Dan pada aspek kepuasan pengguna, diperoleh nilai sebesar 83 yang termasuk ke dalam kategori grade B dan *Acceptable*.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil pengembangan yang telah dilakukan, saran yang dapat diberikan untuk pengembangan berikutnya adalah :

- 1) Pada proses *empathize*, dalam pencarian masalah dan kebutuhan pengguna apabila kondisi dan waktu masih memungkinkan disarankan untuk

menambah jumlah responden. Tujuannya untuk mendapatkan pandangan yang lebih luas terkait permasalahan dan kebutuhan pengguna dalam penggunaan situs tersebut.

- 2) Pada proses pengujian usability disarankan untuk menambah instrumen penilaian lain untuk mendapatkan hasil yang lengkap dan memenuhi setiap aspek.
- 3) Mendesain website Bluesclues responsive di semua device.