

BAB V PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Mengacu pada berbagai perolehan data dari hasil analisis yang dilakukan peneliti, dapat ditarik kesimpulan yang dijabarkan, sebagai berikut:

1. Berdasarkan data yang ditemukan dari pengukuran evaluasi *user experience website* KJP yang sedang berjalan khususnya dalam memudahhi informasi seputar KJMU menggunakan metode PSSUQ diperoleh nilai *usability* untuk setiap indikator dalam PSSUQ lebih dari lima yang menandakan tingkat *usability website* masih kurang baik serta ditemukan beberapa kendala yang dialami oleh pengguna *website*. Bersamaan dengan itu, hasil inspeksi antarmuka dengan metode *heuristic evaluation* yang dilakukan oleh tiga evaluator mendapatkan hasil penemuan permasalahan *usability* dengan tingkat keparahan rata-rata diatas tiga yang berarti terdapat masalah major hingga fatal pada tampilan antarmuka *website* berjalan. Dengan didapatkannya temuan ini mengindikasikan perlu adanya perancangan desain antarmuka dari *website* KJMU yang sesuai dengan kebutuhan pengguna untuk mengoptimalkan tingkat *usability website*.
2. Mengacu pada hasil perancangan desain antarmuka menggunakan pendekatan *design thinking* dan pengujian kembali dengan metode yang sama ditambah pengujian *prototype* menggunakan aplikasi Maze. Didapatkan hasil peningkatan *usability* yang signifikan dengan keseluruhan indikator PSSUQ mengalami peningkatan nilai hingga lebih dari 60% dibanding tingkat *usability website* berjalan dan terdapat penurunan jumlah temuan masalah pada evaluasi heuristik mencapai 33%, penurunan prinsip *heuristic* yang bermasalah mencapai 45%, penurunan tingkat keparahan permasalahan *usability* sebesar 10-100% serta menurut evaluator perbandingan *usability website* usulan dibandingkan dengan *website* berjalan berdasarkan prinsip *heuristic* dinyatakan meningkat.
3. Mengambil kesimpulan dari hasil penelitian diketahui evaluasi *user experience* dan perancangan *user interface* menggunakan metode PSSUQ dan *heuristic evaluation* dengan pendekatan *design thinking* dapat

digunakan untuk meningkatkan nilai *usability* suatu rancangan antarmuka dan hasil rekomendasi rancangan desain dapat menjadi acuan dalam implementasi atau pengembangan *website* KJMU.

5.2 Saran

1. Bagi Instansi

- a. Peneliti menyarankan untuk mengimplementasikan rekomendasi rancangan desain dapat dijadikan acuan dalam implementasi atau pengembangan *website* KJMU agar dapat meningkatkan *user experience* pengguna *website*.
- b. Peneliti berharap adanya pengkajian kembali terkait kebijakan pada alur pendaftaran KJMU agar dapat dilakukan secara *online* sesuai dengan kebutuhan pengguna, dimana sistem KJMU dapat diintegrasikan dengan *database* NISN Dinas Pendidikan dan DTKS Dinas Sosial Provinsi DKI Jakarta.
- c. Melakukan pemeliharaan *website* secara berkala untuk mengoptimalkan kinerja *website* dan menghindari pengguna *website* mengalami *error*.

2. Bagi Peneliti Selanjutnya

Peneliti berharap kepada peneliti selanjutnya untuk dapat memperbaiki desain antarmuka dari *website* KJP untuk dapat meningkatkan *user experience* pengguna *website* KJP.