

BAB V

PENUTUP

5.1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian di atas, maka didapatkan beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. Hasil analisis terhadap *website* Kedaireka menggunakan metode *System Usability Scale* (SUS) dan *Heuristic Evaluation* (HE) dari sudut pandang para pakar menunjukkan peningkatan signifikan dalam aspek *usability*. Pengujian awal dengan SUS menghasilkan skor sebesar 62,35 yang termasuk dalam kategori *Grade D –Marginal Low*, mengindikasikan kegunaan antarmuka yang masih rendah. Setelah dilakukan proses *redesain*, skor SUS meningkat tajam menjadi 80,75 atau *Grade A- –Acceptable Good*, menunjukkan peningkatan sebesar 18,4 poin. Pada evaluasi awal menggunakan HE, ditemukan permasalahan pada seluruh indikator heuristik di empat menu utama, dengan sebagian besar berada pada tingkat keparahan *Catastrophic* (Rating 4). Namun, hasil validasi setelah *redesain* menunjukkan bahwa sebagian besar permasalahan *usability* telah menurun ke tingkat keparahan yang ringan, yakni *Cosmetic* (Rating 1) dan *Minor* (Rating 2), serta hanya satu masalah yang tergolong *Major Problem* (Rating 3). Temuan ini mengonfirmasi bahwa pendekatan perbaikan yang diterapkan telah berhasil secara signifikan meningkatkan kualitas antarmuka dari sisi pengalaman pengguna.
2. Rancangan desain antarmuka dan implementasi kode *front-end* pada *website* Kedaireka dikembangkan dengan pendekatan *User Centered Design* (UCD), yang menempatkan pengguna sebagai pusat proses pengembangan melalui kegiatan seperti survei, wawancara, dan uji coba kegunaan untuk memahami kebutuhan serta preferensi mereka secara mendalam. Proses desain dilakukan secara iteratif menggunakan Figma, yang dimanfaatkan untuk menyusun *design system*, *high-fidelity wireframe*, hingga *prototype* interaktif. Setelah tahap desain selesai, implementasi

antarmuka direalisasikan menggunakan React dengan membangun empat menu utama dalam website Kedaireka, yaitu *Homepage*, Tawarkan Kreasi Reka, Temukan Peluang Cipta, dan Profil, guna menghadirkan antarmuka yang tidak hanya fungsional tetapi juga selaras dengan kebutuhan pengguna.

5.2. Saran

Mengingat Program Dana Padanan memiliki periode pelaksanaan tertentu, terdapat beberapa bagian yang tidak dapat dijangkau dalam penelitian ini, seperti tampilan antarmuka saat pengguna mengajukan Dana Padanan secara langsung. Oleh karena itu, disarankan kepada peneliti selanjutnya untuk melanjutkan pengembangan dengan merancang dan menguji antarmuka pada fase pengajuan Dana Padanan, ketika program tersebut sedang berlangsung. Hal ini bertujuan untuk memperoleh gambaran yang lebih menyeluruh terhadap kebutuhan pengguna dan memperkaya evaluasi terhadap pengalaman pengguna pada seluruh alur layanan.