

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi kesimpulan dari hasil penelitian keseluruhan yang sudah dilakukan dan juga saran-saran yang akan diberikan dari penelitian ini dimasa yang akan datang.

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dapat diambil kesimpulan bahwa perancangan ulang *UI/UX* website SIAMIK menggunakan metode *Lean UX* dan *Usability Testing* menghasilkan beberapa point sebagai berikut:

1. Memahami masalah yang dialami pengguna terhadap SIAMIK versi sekarang dengan menggunakan pengumpulan data berupa wawancara dan think-aloud. Wawancara dilakukan terhadap 14 partisipan yang terdiri dari 2 mahasiswa di setiap fakultas, serta *usability testing* dengan think-aloud dilakukan terhadap SIAMIK versi sekarang kepada partisipan yang sama.
2. Hasil metode *Lean UX* yang dilakukan untuk merancang UI dan UX SIAMIK dilakukan sebanyak 2 iterasi sebagai berikut:
 - Tahap *declare assumptions* 1 didapatkan *problem statements* mengenai UI, UX, dan alur SIAMIK. Selanjutnya dihasilkan 12 asumsi yaitu Perbaikan User Flow, Fitur redundansi dan tidak efisien, Merancang Desain yang Informatif, Konsistensi pada desain visual aplikasi, Perbaikan pada layout aplikasi, Perbaikan pada tipografi atau penulisan, Butuh fitur print, Merancang *button* yang lebih terlihat jelas, Butuh fitur *filter* dan *search*, Butuh fitur *history*, Butuh menu Profil Saya, dan

Menambahkan informasi hasil akademik pada dashboard yang diteruskan menjadi *hypotheses*. Kemudian dilakukan perancangan *User Persona* sebagai representasi target pengguna SIAMIK.

- Tahap *Create an MVP 1* dilakukan perancangan IA beserta style guide yang meliputi warna, icon, dan component. Kemudian dilanjutkan dengan pembuatan wireframe dan wireflow sesuai dengan kebutuhan pengguna. Dan tahap terakhir dilakukan pemuatan *mockup* pada tingkat *high-fidelity* yang sudah bisa diklik.
- Tahap *Run an Experiment 1* dilakukan untuk mengetahui sejauh mana *mockup* yang telah dibuat sudah berjalan dengan baik atau belum. Pada tahap ini akan menampilkan hasil uji dengan memberikan beberapa tugas yang akan diselesaikan oleh 14 partisipan yang sama dengan sesi *usability testing* awal.
- Hasil dari *usability testing* dengan *think-aloud* terhadap *mockup* SIAMIK versi hasil UI dan UX pada tahap *feedback and research 1* didapatkan *performance measurement* yaitu nilai *effectiveness* sudah jauh di atas rata-rata yang disarankan oleh Sauro & Lewis (2016) yaitu sebesar 95,16% dari 78% dan nilai *efficiency* sebesar 94,42%. Kemudian pada nilai *satisfaction* didapatkan nilai SUS sebesar 85,75 yang termasuk dalam kategori *acceptance*. Selain itu, juga terdapat feedback dan saran dari partisipan terhadap *mockup* yang dibuat.
- Tahap *Declare Assumption 2* dilakukan pendeklarasian asumsi berdasarkan hasil *usability testing* dan feedback pengguna sebelumnya seperti Perbaikan *Button* dan Bar Menu, Butuh dropdown dengan

interaksi scroll, Merancang ulang menu detail tagihan UKT, Merancang ulang tata letak menu ganti password, Butuh preview kalender akademik, Butuh *filter* berdasarkan kategori pada halaman MBKM, dan Butuh *pop up* kalender pada input field tanggal lahir.

- Tahap *Create an MVP 2* dilakukan perbaikan *mockup* sesuai dengan asumsi yang telah dideklarasikan sebelumnya
 - Tahap *Rum an Experiment 2* dilakukan pengujian dengan menggunakan skenario yang ada pada iterasi pertama namun hanya menguji task yang dilakukan perbaikan dan hanya mengukur dalam aspek *Effectiveness* dan *Efficiency* yang kemudian hasil dari pengujian tersebut akan digabungkan dengan *task* lainnya.
 - Tahap *Feedback and Research 2* dilakukan analisis dengan menggunakan metode *Performance Measurement* dan didapatkan nilai *effectiveness* sebesar 98,94% yang lebih tinggi dari pengujian sebelumnya yang mendapatkan nilai 95,16% dan nilai *efficiency* sebesar 98,79% yang lebih tinggi dari pengujian sebelumnya yang mendapatkan nilai 94,42%.
3. *Mockup* SIAMIK yang dibuat lebih baik dari SIAMIK versi sekarang. Hal ini bisa dilihat dari performance measurement dan nilai SUS yang lebih baik yaitu nilai *effectiveness* meningkat sebesar 25,63 %, nilai *efficiency* meningkat sebesar 27,25 %, dan nilai SUS meningkat sebesar 46,8. Peningkatan ini membuktikan bahwa hypotheses di metode Lean UX yang diuji telah dinyatakan benar.

5.2 Saran

Pada penelitian ini, masih terdapat kekurangan yang sebaiknya diperbaiki dalam pengembangan UI/UX website SIAMIK mendatang. Berikut adalah beberapa saran yang direkomendasikan dari penelitian kali ini.

1. Bagi Penelitian Selanjutnya

Dalam mengembangkan rancangan UI/UX website SIAMIK yang lebih luas dibutuhkan jangkauan demografi responden yang lebih beragam. Pemilihan responden dapat ditambahkan per program studi dan per angkatan, sehingga kebutuhan yang didapatkan juga dapat menjawab lebih banyak keresahan. Selain itu juga dapat dilakukan penambahan fitur-fitur penunjang lainnya seiring dengan berkembangnya masa.

2. Bagi Pengembang Website

Penelitian yang sudah dilakukan merupakan penelitian yang dilakukan berdasarkan situasi saat ini. Apabila di masa yang akan datang dilakukan penelitian serupa maka harus dilakukan penyesuaian untuk menyikapi dan merespon kebutuhan pengguna di masa yang akan datang sehingga UI/UX yang dibuat lebih optimal.