

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan skripsi yang telah dilakukan proses perancangan ulang UI/UX desain pada sistem SIMAS menggunakan metode design thinking yang melalui tahap *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *testing*. Dilakukan wawancara dan identifikasi masalah mengindikasikan adanya permasalahan pada UI/UX meliputi desain yang terlalu panjang dan penataan *layout* yang tidak rapi. Hal ini juga didukung dengan terbuktinya nilai dari pengujian *usability* yang dilakukan. Pengujian awal *usability* yang mewakili kualitas sistem meliputi nilai *effectiveness*, *efficiency*, dan *satisfaction* pengguna yang diperoleh menandakan belum memenuhi standar SUS dan belum optimalnya sistem yang digunakan saat ini.

Setelah dilakukan perancangan ulang UI/UX desain, menghasilkan solusi rancangan desain baru diantaranya dengan pengelompokkan menu sesuai dengan topik informasi yang sama, perubahan *layout*, dan penggabungan fitur menjadi *super apps*. Setelah dilakukan perancangan ulang diperoleh peningkatan nilai *usability* untuk nilai *effectiveness* pada pengujian desain baru yang pertama sebesar 97% dan kedua meningkat mencapai 98%, untuk nilai *efficiency* yang pertama sebesar 94% dan kedua meningkat mencapai 98%, lalu untuk skor nilai *satisfaction* yang pertama sebesar 84,75 dan kedua meningkat mencapai 92. Nilai efektifitas dan efisiensi menunjukkan adanya peningkatan kualitas yang signifikan dari nilai awal pengujian. Serta *heuristic evaluation* yang dilakukan oleh evaluator dapat meningkatkan atau menyempurnakan desain SIMAS lebih optimal. Dengan demikian perancangan ulang UI/UX desain SIMAS menjadi *super apps* telah

berhasil memperbaiki dan meningkatkan kemudahan dan kepuasan mahasiswa Universitas Hayam Wuruk Perbanas Surabaya.

5.2 Saran

Berdasarkan skripsi yang telah dilakukan, adapun beberapa saran dalam meningkatkan perancangan ulang UI/UX desain SIMAS untuk penelitian selanjutnya yaitu :

1. Melakukan pengembangan rancangan pada fitur-fitur penunjang lainnya pada sistem seperti pada fitur *e-learning* dan repositori sehingga dapat menghasilkan kualitas *usability* secara menyeluruh.
2. Dalam pengembangan sistem dapat menggunakan pendekatan metode yang berbeda seperti *user centered design* dan *lean ux*.
3. Pada tahapan *usability testing*, dapat melakukan penambahan atau memperluas lingkup dari responden meliputi mahasiswa magister dan diploma sehingga pengujian dapat lebih luas dan lebih beragam.