BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Kesimpulan dari penelitian ini sebagai berikut :

1. Perancangan *user interface* aplikasi *Screening* Kesehatan Pekerja berbasis AppSheet dengan pendekatan *Design Thinking* berhasil dilakukan melalui lima tahapan utama. Dimulai dari tahap *empathize* untuk mengidentifikasi kebutuhan tim medis K3 melalui wawancara dan observasi, dilanjutkan dengan *define* untuk merumuskan inti permasalahan, serta *ideate* dalam menghasilkan solusi kreatif. Tahap *prototype* digunakan untuk menyusun rancangan visual aplikasi, dan tahap *test* dilakukan untuk menguji prototipe kepada pengguna. Hasil menunjukkan bahwa pendekatan *Design Thinking* efektif dalam menghasilkan UI yang sesuai kebutuhan, responsif, dan mudah digunakan.
2. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa aplikasi *Screening* Kesehatan Pekerja memiliki tingkat *usability* yang sangat baik, dengan skor *System Usability Scale* (SUS) sebesar 92 dan termasuk kategori Excellent. Pengguna merasakan kemudahan navigasi, kenyamanan, dan desain yang fungsional. Efektivitas aplikasi mencapai 92%, mencerminkan keberhasilan pengguna dalam menyelesaikan *task* dengan minim kesalahan. Dari sisi efisiensi, aplikasi mencatat nilai 84% dengan rata-rata waktu penyelesaian 15 menit 51 detik, jauh lebih cepat dibandingkan metode manual yang memerlukan 38 menit.

5.2 Saran

1. Studi ini berfokus pada pengujian *usability* dengan pendekatan satu kali sesi interaksi. Untuk penelitian selanjutnya, disarankan agar dilakukan eksplorasi lebih mendalam terhadap pengalaman pengguna melalui pengujian *longitudinal usability*, guna memahami perubahan perilaku pengguna dalam jangka panjang terhadap aplikasi setelah dilakukan iterasi desain berulang.
2. Berdasarkan hasil penelitian ini, penerapan metode *Design Thinking* sudah menghasilkan desain antarmuka yang efektif. Namun, penelitian selanjutnya disarankan untuk memperkaya tahap *Ideate* dan *Prototype* dengan eksplorasi ide-ide alternatif yang lebih beragam, serta melakukan lebih banyak siklus iterasi desain agar *usability* aplikasi dapat terus ditingkatkan berdasarkan *feedback* pengguna secara *real-time*.
3. Untuk meningkatkan *usability* aplikasi, penelitian mendatang juga disarankan mempertimbangkan penggunaan metode evaluasi tambahan seperti *Heuristic Evaluation* atau *Cognitive Walkthrough* agar dapat mengidentifikasi lebih banyak potensi masalah penggunaan sejak tahap awal, sehingga desain akhir aplikasi menjadi lebih intuitif, efisien, dan mudah digunakan oleh berbagai profil pengguna