

BAB V

KESIMPULAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa perancangan UI/UX aplikasi LMS bimbingan belajar bahasa Inggris dengan melibatkan siswa dan tutor melalui pendekatan iteratif berhasil meningkatkan tingkat *usability*. Pada pengujian awal menggunakan metode *Usability Testing*, siswa mencatat skor *Effectiveness* 89,5%, *Efficiency* 80,99%, dan *Satisfaction* 85,6%. Tutor memperoleh *Effectiveness* sebesar 87,04%, *Efficiency* 85,3%, dan *Satisfaction* 85%. Meskipun sebagian besar skenario berhasil diselesaikan, masih terdapat beberapa kendala penggunaan yang menunjukkan aspek yang perlu diperbaiki.

Evaluasi lanjutan menggunakan metode *Heuristic Evaluation* mengidentifikasi sejumlah masalah *usability*. Masalah dengan prioritas skala 2 ditemukan pada prinsip *Consistency and Standards*, sementara masalah dengan prioritas skala 1 ditemukan pada prinsip *Visibility of System Status*, *Match Between System and the Real World*, *Recognition Rather Than Recall*, *Flexibility and Efficiency of Use*, *Aesthetic and Minimalist Design*, serta *Help and Documentation*. Seluruh isu tersebut menjadi dasar dalam penyempurnaan desain sebelum dilakukan pengujian ulang.

Setelah dilakukan iterasi, pengujian tahap akhir menunjukkan peningkatan signifikan. Siswa mencatat peningkatan skor menjadi *Effectiveness* 92,5%, *Efficiency* 83,13%, dan *Satisfaction* 88,5%. Sementara pada tutor, skor meningkat menjadi *Effectiveness* 94,44%, *Efficiency* 86,34%, dan *Satisfaction* 89,17%. Peningkatan ini menunjukkan bahwa perbaikan desain berbasis evaluasi heuristik dan *feedback* pengguna berhasil meningkatkan kualitas pengalaman pengguna.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian ini, terdapat beberapa saran yang dapat diberikan untuk meningkatkan perancangan desain UI/UX aplikasi LMS berbasis mobile untuk bimbingan belajar bahasa Inggris pada Madani English House ke depannya.

1. Pengembangan aplikasi sebaiknya tetap mengadopsi proses iteratif berbasis metode Double Diamond, namun penelitian selanjutnya dapat

mengeksplorasi dan membandingkan dengan pendekatan lain seperti Lean UX atau User Centered Design. Dengan demikian, proses desain dapat menjadi lebih kaya dan adaptif terhadap perubahan kebutuhan pengguna, sehingga solusi yang dihasilkan semakin inovatif dan relevan.

2. Pengembangan fitur baru dan penyempurnaan aplikasi hendaknya selalu diawali dengan observasi kebutuhan nyata di lapangan, analisis *pain* dan *gain point*, serta pengujian *usability* pada setiap iterasi desain. Hal ini penting untuk memastikan bahwa setiap pembaruan benar-benar menjawab permasalahan utama pengguna, baik siswa maupun tutor, serta meningkatkan efektivitas, efisiensi, dan kepuasan dalam penggunaan aplikasi.
3. Untuk meningkatkan aksesibilitas dan pengalaman pengguna, disarankan implementasi UI/UX ke dalam aplikasi mobile lintas platform (Android & iOS), serta penambahan fitur seperti notifikasi, bantuan interaktif, dan personalisasi belajar.
4. Penelitian selanjutnya dapat memperluas cakupan responden dari berbagai tingkat kemampuan bahasa Inggris, tingkat kemampuan digital, dan kebutuhan belajar yang berbeda. Dengan demikian, aplikasi LMS Madani English House dapat terus berkembang menjadi solusi pembelajaran bahasa Inggris yang inklusif, efektif, efisien, dan menyenangkan bagi seluruh penggunanya.