

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi kesimpulan dari keseluruhan hasil penelitian yang telah dilakukan serta saran yang dapat digunakan sebagai masukan untuk pengembangan penelitian selanjutnya.

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa perancangan UI/UX Website Sistem Informasi Inkubator Bisnis UPN “Veteran” Jawa Timur dengan menggunakan metode *Design Thinking* mampu menghasilkan rancangan antarmuka yang sesuai dengan kebutuhan pengguna, yaitu staf inkubator bisnis, dosen pembimbing, dan tenant mahasiswa. Melalui tahapan *empathize*, peneliti dapat memahami kebutuhan, kendala, serta harapan pengguna terhadap sistem informasi inkubasi bisnis. Hasil wawancara kemudian dipetakan ke dalam *empathy map* untuk mengetahui aspek *says, does, thinks, feels, pain*, dan *gain* dari masing-masing pengguna.

Pada tahap *define*, hasil dari proses *empathize* kemudian dirumuskan menjadi *problem statement, pain points*, serta *user persona* yang menjadi dasar dalam menentukan kebutuhan utama pengguna. Kebutuhan tersebut mencakup sistem yang terintegrasi, informasi yang terpusat, proses pelaporan yang lebih jelas, monitoring tenant, serta tampilan website yang mudah dipahami. Selanjutnya pada tahap *ideate*, solusi dirancang dalam bentuk *How Might We, information architecture, user flow, wireframe*, dan *wireflow*. Solusi tersebut kemudian divisualisasikan pada tahap *prototype* melalui *design system* dan *mockup high-fidelity* Website Inkubator Bisnis.

Hasil pengujian menunjukkan bahwa rancangan UI/UX Website Inkubator Bisnis memiliki kualitas pengalaman pengguna yang baik. Berdasarkan hasil User Experience Questionnaire (UEQ), seluruh aspek berada pada rentang positif. Dalam UEQ, skala penilaian berada pada rentang -3 hingga +3, dengan nilai -3 menunjukkan penilaian paling negatif, 0 menunjukkan penilaian netral, dan +3

menunjukkan penilaian paling positif. Adapun hasil yang diperoleh yaitu daya tarik sebesar +2,489, kejelasan sebesar +2,342, efisiensi sebesar +2,558, ketepatan sebesar +2,417, stimulasi sebesar +2,400, dan kebaruan sebesar +2,058. Nilai tersebut menunjukkan bahwa rancangan website dinilai menarik, mudah dipahami, efisien, dapat diandalkan, menyenangkan, dan cukup inovatif oleh pengguna. Nilai kualitas pragmatis sebesar +2,44 menunjukkan bahwa rancangan website mampu mendukung penyelesaian tugas pengguna dengan baik, sedangkan nilai kualitas hedonis sebesar +2,23 menunjukkan bahwa rancangan juga memberikan pengalaman yang cukup menarik dan menyenangkan bagi pengguna. Dengan demikian, rancangan UI/UX yang dibuat dapat dikatakan telah diterima dengan baik oleh pengguna.

Selain itu, hasil *usability testing* menunjukkan adanya peningkatan pada pengujian iterasi kedua. Pada aspek *effectiveness* diperoleh nilai sebesar 98,07% dan pada aspek *efficiency* diperoleh nilai sebesar 98,24%. Nilai tersebut menunjukkan bahwa pengguna dapat menyelesaikan tugas dengan tingkat keberhasilan yang tinggi serta waktu pengerjaan yang efisien. Jika dibandingkan dengan iterasi pertama, terdapat peningkatan sebesar 6,73% pada aspek *effectiveness* dan 4,84% pada aspek *efficiency*.

Pengujian menggunakan *Heuristic Evaluation* juga memberikan masukan terhadap rancangan website. Beberapa temuan yang muncul berkaitan dengan konsistensi visual, kepadatan informasi pada form, penggunaan ikon, tampilan notifikasi, serta pemisahan fungsi tertentu seperti pengaturan profil dan password. Masukan dari evaluator tersebut menjadi dasar perbaikan desain agar tampilan lebih konsisten, mudah dipahami, dan sesuai dengan prinsip *usability*.

Pada tahap akhir, rancangan UI/UX juga diimplementasikan ke dalam bentuk *frontend* menggunakan HTML dan CSS sebagai bentuk implementasi ini menunjukkan bahwa rancangan *high-fidelity prototype* yang telah dibuat dapat diterapkan ke dalam antarmuka website secara fungsional. Secara keseluruhan, penelitian ini berhasil menghasilkan rancangan UI/UX Website Sistem Informasi Inkubator Bisnis UPN “Veteran” Jawa Timur berbasis website dengan metode *Design Thinking*. Rancangan yang dihasilkan mampu menjawab kebutuhan

pengguna, memiliki hasil evaluasi pengalaman pengguna yang baik, serta dapat menjadi dasar pengembangan sistem informasi inkubasi bisnis secara lebih lanjut.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, terdapat beberapa saran yang dapat digunakan untuk pengembangan penelitian selanjutnya, yaitu sebagai berikut.

1. Penelitian selanjutnya dapat memperluas cakupan responden dalam proses pengujian, baik dari sisi jumlah maupun variasi pengguna, seperti, tenant aktif dan tenant alumni, dan pihak pengelola program lainnya. Hal ini bertujuan agar hasil evaluasi yang diperoleh dapat lebih representatif terhadap kebutuhan seluruh pengguna sistem.
2. Berdasarkan hasil *Heuristic Evaluation*, pengembangan selanjutnya perlu memperhatikan konsistensi visual, penyederhanaan form, kejelasan ikon, serta tampilan notifikasi agar pengguna lebih mudah memahami fungsi dari setiap elemen antarmuka.
3. Penelitian berikutnya dapat menggunakan metode evaluasi tambahan selain UEQ dan *Heuristic Evaluation*, seperti *System Usability Scale (SUS)*, *Single Ease Question (SEQ)*, atau pengujian A/B testing untuk memperoleh hasil evaluasi *usability* yang lebih beragam dan mendalam.