

## **BAB V**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **5.1 Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan mengenai perancangan antarmuka pengguna LafiWebApps menggunakan metode *User Centered Design* (UCD), dapat disimpulkan bahwa metode UCD berhasil diterapkan untuk menghasilkan rancangan antarmuka yang sesuai dengan kebutuhan pengguna. Berdasarkan hasil analisis *empathy map*, ditemukan beberapa permasalahan pada proses pengelolaan aktivitas latihan di Lafi Swimming Academy. Admin mengalami kesulitan dalam mengelola jadwal latihan, pencatatan data siswa, dan pembayaran yang masih dilakukan secara manual sehingga berpotensi menyebabkan data tercecer dan jadwal bentrok. Pelatih mengalami kendala akibat perubahan jadwal yang mendadak, keterbatasan akses terhadap data siswa, serta belum adanya media untuk mendokumentasikan hasil evaluasi latihan secara sistematis. Sementara itu, orang tua mengalami kesulitan memperoleh informasi jadwal latihan dan memantau perkembangan kemampuan renang anak karena informasi masih disampaikan melalui WhatsApp maupun komunikasi langsung dengan pelatih. Melalui tahapan *understand context of use*, *specify user requirements*, *produce design solutions*, dan *evaluate design*, penelitian ini menghasilkan rancangan antarmuka LafiWebApps yang mampu mengakomodasi kebutuhan admin, pelatih, dan orang tua melalui 13 fitur utama yang mendukung pengelolaan aktivitas latihan secara lebih mudah dan terintegrasi.

Hasil evaluasi usability terhadap rancangan antarmuka menunjukkan bahwa desain yang dihasilkan memiliki tingkat kegunaan yang sangat baik. Seluruh responden berhasil menyelesaikan tugas yang diberikan dengan *task completion rate* sebesar 100%, yang menunjukkan bahwa fitur dan alur antarmuka dapat dipahami dengan baik oleh pengguna. Analisis heatmap juga menunjukkan bahwa sebagian besar interaksi pengguna telah terfokus pada elemen antarmuka yang sesuai dengan tujuan tugas sehingga struktur navigasi dan penempatan komponen dinilai intuitif. Selain itu, hasil evaluasi *Single Ease Question* (SEQ) memperoleh nilai rata-rata sebesar 6,48 dari skala 7, sedangkan hasil evaluasi *System Usability*

Scale (SUS) memperoleh skor rata-rata sebesar 89,69 dari skala 100 yang termasuk dalam kategori Excellent dengan grade A.

Berdasarkan hasil evaluasi dan masukan pengguna, dilakukan proses iterasi desain untuk meningkatkan kualitas antarmuka LafiWebApps. Iterasi dilakukan pada fitur F2 dengan penambahan tampilan jadwal dalam bentuk list, fitur FR3 dengan penambahan fitur cetak laporan pelatih dalam format PDF, serta fitur FR7 dengan penambahan fitur cetak catatan perkembangan siswa dalam format PDF. Hasil evaluasi setelah iterasi menunjukkan adanya peningkatan nilai rata-rata SEQ pada fitur yang mengalami perbaikan dari 6,42 menjadi 6,67, serta peningkatan skor SUS dari 89,69 menjadi 90,31. Hasil tersebut menunjukkan bahwa proses iterasi berdasarkan pendekatan UCD mampu meningkatkan kemudahan penggunaan serta memberikan pengalaman penggunaan yang lebih baik sesuai dengan kebutuhan pengguna.

Secara keseluruhan, penelitian ini menunjukkan bahwa metode User Centered Design (UCD) efektif digunakan dalam perancangan antarmuka LafiWebApps karena mampu menghasilkan desain yang tidak hanya memiliki tingkat usability yang tinggi dari kepuasan pengguna, tetapi juga mampu menjawab permasalahan yang dihadapi admin, pelatih, dan orang tua dalam pengelolaan aktivitas latihan seperti pencatatan, absensi, dan mengelola jadwal latihan. Dengan demikian, rancangan antarmuka yang dihasilkan diharapkan dapat mendukung proses pengelolaan latihan di Lafi Swimming Academy secara lebih terstruktur, efisien, dan memberikan pengalaman pengguna yang lebih baik.

## 5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, terdapat beberapa saran yang dapat menjadi bahan pengembangan untuk penelitian selanjutnya, yaitu :

- 1) Penelitian selanjutnya dapat melakukan implementasi prototype LafiWebApps menjadi sebuah aplikasi berbasis web yang dapat digunakan secara langsung oleh pengguna. Implementasi tersebut dapat dilengkapi dengan pengembangan sisi *backend*, basis data, serta integrasi fitur-fitur yang telah dirancang dalam penelitian ini.

- 2) Pengujian usability pada penelitian selanjutnya dapat dilakukan dengan jumlah responden yang lebih banyak dan melibatkan variasi karakteristik pengguna yang lebih luas agar diperoleh hasil evaluasi yang lebih representatif terhadap kebutuhan pengguna.
- 3) Pengembangan selanjutnya dapat menggunakan metode evaluasi usability tambahan, seperti *User Experience Questionnaire (UEQ)*, *Heuristic Evaluation*, atau metode evaluasi pengalaman pengguna lainnya agar diperoleh analisis yang lebih komprehensif mengenai kualitas antarmuka yang dikembangkan.