

## **BAB 5**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **5.1 Kesimpulan**

Berdasarkan dari penelitian yang telah dilakukan mengenai perancangan UI/UX *website* SD Negeri 2 Kutaliman, diperoleh kesimpulan berikut:

1. Perancangan UI/UX *website* SD Negeri 2 Kutaliman dilakukan menggunakan metode *design thinking*, dimana metode tersebut memiliki 5 tahapan diantaranya tahap *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test*. Dari metode tersebut menghasilkan sebuah *website* SD Negeri 2 Kutaliman yang mampu memudahkan pengguna dalam mengakses informasi mengenai sekolah tersebut.
2. Evaluasi terhadap *website* SD Negeri 2 Kutaliman dilakukan menggunakan evaluasi UEQ. Evaluasi UEQ dilakukan dengan menyebarkan kuesioner yang telah dibuat berupa 26 item pertanyaan dan 7 pilihan jawaban melalui *Google Forms* dan kuesioner ini disebarkan kepada 33 responden diantaranya guru-guru dari SD Negeri 2 Kutaliman dan masyarakat umum. Evaluasi UEQ didapatkan hasil dimana skala daya tariknya mendapatkan hasil *Good* dengan nilai rata-rata 1,65; skala kejelasan mendapatkan hasil *Good* dengan nilai rata-rata 1,73; skala efisiensi mendapatkan hasil *Good* dengan nilai rata-rata 1,86; skala ketepatan mendapatkan hasil *Good* dengan nilai rata-rata 1,50; skala stimulasi mendapatkan hasil *Above Average* dengan nilai rata-rata 1,17; dan terakhir skala kebaruan mendapatkan hasil *Above Average* dengan nilai rata-rata 0,92. Kesimpulan dari hasil evaluasi tersebut dapat dikatakan memiliki hasil yang positif dan baik (*Good*) sehingga dapat diterima dengan baik oleh pengguna.

#### **5.2 Saran**

Berdasarkan dari penelitian yang telah dilakukan mengenai perancangan UI/UX *website* SD Negeri 2 Kutaliman, diperoleh saran berikut:

1. Hasil perancangan *website* SD Negeri 2 Kutaliman dapat dikembangkan lebih lanjut dengan memperbaiki tampilan desain menjadi lebih baik agar *website* tersebut dapat digunakan dengan baik serta nyaman saat digunakan pengguna.
2. Evaluasi terhadap *website* SD Negeri 2 Kutaliman dapat dilakukan evaluasi lebih dalam lagi untuk mengidentifikasi permasalahan menggunakan *heuristic evaluation*.