

## BAB V

### PENUTUP

#### 5.1 Kesimpulan

Mengacu pada hasil penelitian dan analisis yang telah dilakukan, dapat diambil kesimpulan sebagai berikut :

- a. Merancang *Website* Kampus Gratis dengan metode *User Centered Design (UCD)* dimulai dengan identifikasi masalah atau kebutuhan yang akan diatasi oleh *Website*. Kemudian, dilakukan studi literatur untuk memahami lebih lanjut tentang masalahnya. Setelah itu, memahami konteks pengguna, spesifikasi kebutuhan pengguna, membuat solusi desain, dan evaluasi hasil desain. Kesimpulan diambil berdasarkan hasil evaluasi untuk perbaikan dan pengembangan lebih lanjut.
- b. Proses evaluasi dilakukan dengan menguji *Website* Kampus Gratis menggunakan metode *User Experience Questionnaire (UEQ)*. Pengujian ini melibatkan Mahasiswa secara langsung untuk mencoba *Website* dan memberikan penilaian melalui kuesioner. Berdasarkan observasi, semua responden (100%) berhasil menyelesaikan 5 (lima) *task* yang diberikan. Dan hasil akhirnya pada skala "Daya Tarik", rata-rata yang diperoleh yaitu 1,74, menunjukkan bahwa responden menyukai desain *Website* Kampus Gratis karena skor ini lebih dari 0,8. Kategori "Kejelasan" mendapat skor 1,84, yang positif dan menunjukkan bahwa *Website* Kampus Gratis mudah dipahami oleh responden. Kategori "Efisiensi" mendapat skor terendah dibandingkan kategori lainnya, yaitu 1,68, menunjukkan bahwa responden dapat menyelesaikan tugas di *Website* Kampus Gratis dengan mudah tanpa perlu usaha ekstra. Kategori "Ketepatan" mendapat rata-rata skor 1,55, yang berarti komponen di *Website* Kampus Gratis mengarahkan Mahasiswa ke tempat yang tepat, memungkinkan responden mengontrol interaksinya. Kategori "Stimulasi" mendapat skor 1,57, yang positif dan menunjukkan bahwa responden merasa termotivasi untuk menggunakan *Website* Kampus Gratis.

Kategori "Kebaruan" mendapat rata-rata skor 1,62, yang menunjukkan bahwa *Website* Kampus Gratis memiliki tingkat kreativitas yang baik.

## 5.2 Saran

Mengacu pada kesimpulan di atas, terdapat beberapa saran yang dapat diberikan untuk mengembangkan permasalahan ini, seperti berikut :

- a. Penelitian ini menghasilkan prototipe dan kode *Front End* yang hanya dapat berinteraksi antar komponen *Website*. Untuk penelitian selanjutnya, akan lebih baik jika kode *Back End* juga diimplementasikan dan siap digunakan secara langsung. Hal ini dapat memberikan manfaat, salah satunya sebagai solusi untuk membantu mengatasi masalah pendidikan di Indonesia.
- b. Disarankan untuk mencari formulir *online* yang bisa menampilkan pertanyaan yang lebih efisien seperti pada gambar 2.3 agar responden tidak merasa keberatan saat mengisi formulir penilaian *Website* Kampus Gratis.