

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Dalam penelitian ini, penggunaan metode *Design Thinking* sebagai alat untuk memecahkan masalah kenyamanan para guru yang sudah berusia senja ketika mengakses LMS yang digabung dengan penerapan metode UX *Gestalt Theory*, *Miller's Law*, dan *Jakob's Law* dapat menyelesaikan masalah tersebut. Hal tersebut dibuktikan melalui validasi ahli mengenai ketiga prinsip UX tersebut yang dinyatakan sudah secara baik diterapkan ke dalam desain dan pengujian menggunakan UEQ serta SUS yang menunjukkan hasil positif terhadap prototipe LMS yang sudah dimodifikasi. Hasil UEQ paling tinggi dicapai pada aspek *stimulation* yang membuktikan bahwa pengguna merasa senang atau terlibat ketika menggunakan prototipe sedangkan hasil paling rendah dicapai pada aspek *novelty* yang meskipun merupakan nilai paling rendah namun masih dapat dikatakan baik.

5.2 Saran

Dikarenakan penelitian ini masih belum dapat dikatakan sempurna, peneliti memberikan beberapa saran untuk penelitian selanjutnya,

1. Penelitian ini masih terdapat keberagaman data yang tinggi sehingga disarankan untuk melakukan penelitian dengan jumlah populasi sampel yang lebih besar untuk menghindari terjadinya inkonsistensi dan keberagaman yang tinggi pada data.
2. Penelitian ini masih terbatas pada satu sekolah sehingga diharapkan penelitian selanjutnya dapat menambahkan beberapa variabel penelitian seperti latar belakang mata pelajaran yang diajar dan daerah tempat mengajar.
3. Penelitian ini hanya merancang tampilan responsif untuk desktop sehingga diharapkan penelitian selanjutnya dapat merancang tampilan responsif untuk beragam gawai.

4. Penelitian ini belum menguji desain dengan lebih menyeluruh sehingga diharapkan penelitian selanjutnya dapat menguji desain secara keseluruhan seperti menggunakan A/B testing untuk pengujiannya.