

BAB V

PENUTUP

5.1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan di SMP Negeri 36 Bandung, dapat disimpulkan bahwa:

1. Pengembangan aplikasi *android* dan *website* pengelompokan rombel gaya belajar siswa menggunakan metode *UX design thinking* melalui 5 tahapan utama dari metode *UX design thinking*.

- a. *Empathize*

Tahap ini dilakukan observasi berupa wawancara terhadap guru BK di SMP Negeri 36 Bandung dan ahli BK di Universitas Pendidikan Indonesia untuk membedah seperti apa gaya belajar dan mengapa hal tersebut begitu penting untuk seorang guru ataupun sekolah. Selain wawancara, dilakukan proses penyebaran angket kuesioner terhadap siswa dan guru di SMP Negeri 36 Bandung dengan tujuan ingin mengetahui tanggapan mereka mengenai gaya belajar dan pengaruh hal tersebut terhadap cara belajar mereka. Dari observasi tersebut, kemudian dikembangkan *pain points* yang menjadi permasalahan utama dari siswa dan guru di SMP Negeri 36 Bandung.

- b. *Define*

Tahap ini menjelaskan berbagai kebutuhan pengguna yang dipaparkan melalui *user persona*, *user story* dan *user journey* berdasarkan *pain points* yang telah didapat.

- c. *Ideate*

Tahap ini menjabarkan berbagai ide yang bisa diimplementasikan dalam pengembangan aplikasi pengelompokan rombel siswa menggunakan *How Might We?* (HMW).

Aldi Saepurahman, 2023

PENGEMBANGAN APLIKASI PENGELOMPOKAN ROMBEL GAYA BELAJAR SISWA MENGGUNAKAN METODE UX DESIGN THINKING

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

d. *Prototype*

Dari berbagai ide tersebut, sebuah *prototype* aplikasi dikembangkan dalam bentuk *mockup* berdasarkan detail kebutuhan aplikasi yang telah dijabarkan dari tahapan sebelumnya.

e. *Test*

Prototype yang telah dikembangkan kemudian diimplementasikan dalam kode program untuk menjadi aplikasi yang siap digunakan dan diuji terhadap pengguna. Proses pengujian aplikasi ini dilakukan terhadap ahli BK di SMP Negeri 36 Bandung serta ahli UX. Ketika hasil validasi ahli menyatakan aplikasi siap digunakan terhadap pengguna akhir, maka pengujian akhir bisa dilakukan terhadap siswa dan guru di SMP Negeri 36 Bandung. Hasil pengujian terhadap siswa dan guru kemudian dikumpulkan dalam kuesioner UEQ dan SUS, hingga bisa ditarik menjadi beberapa detail pembahasan, termasuk kendala terkait proses pengujian yang telah dilakukan.

2. Hasil pengujian aplikasi menggunakan UEQ mampu memberikan penilaian *excellent* untuk seluruh aspek yang ada dalam *user experience*, seperti *attractiveness*, *perspicuity*, *efficiency*, *dependability*, *stimulation* dan *novelty*. Kemudian, pada pengujian menggunakan SUS, aplikasi mendapatkan skor 78,71 dari sisi kelayakan untuk digunakan, dimana ini masih dikatakan baik karena diatas batas minimal kelayakan yang berada pada angka 68.

5.2. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka yang dapat peneliti rekomendasikan adalah sebagai berikut:

1. Meningkatkan nilai kelayakan aplikasi. Hasil pengujian menggunakan SUS yang dilakukan peneliti memang sudah dikatakan layak guna. Namun, skor 78,71 masih kurang meyakinkan untuk digunakan oleh pengguna akhir. Oleh karena itu, diharapkan pada penelitian selanjutnya

agar dapat meningkatkan skor tersebut agar aplikasi lebih layak digunakan oleh pengguna.

2. Mendapatkan responden UEQ dan SUS yang lebih banyak, agar hasil penilaian dari kedua jenis pengujian tersebut menjadi lebih baik. Pada penelitian ini, peneliti hanya mendapatkan 39 orang responden yang dipecah menjadi ahli UX, guru BK, guru mapel, admin sekolah, dan siswa, sehingga rentan akan inkonsistensi data.
3. Memperpanjang durasi pengujian terhadap pengguna akhir. Peneliti melakukan pengujian dalam waktu efektif selama 4 hari terhadap pengguna akhir agar mereka belajar menggunakan aplikasi yang dikembangkan untuk kemudian menjawab seluruh pertanyaan pada kuesioner UEQ dan SUS. Oleh karena itu, diharapkan pada penelitian selanjutnya agar dapat memperpanjang durasi pengujian supaya mendapatkan hasil pengujian yang lebih baik dan memberikan lebih banyak waktu terhadap pengguna untuk beradaptasi dengan aplikasi.