

BAB V

KESIMPULAN

5.1 Kesimpulan

Dalam penelitian ini, metode *Design Thinking* diterapkan oleh peneliti untuk mengembangkan sebuah *website* mengaji khusus untuk geng motor, dan mengukur tingkat *user experience* dari *website* yang telah dikembangkan. Dengan demikian, kesimpulan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Dalam pengembangan *website* belajar dasar mengaji, metode *Design Thinking* dapat diterapkan dengan melalui ke-lima tahapan dalam metode tersebut.
2. Dalam penerapan konten pada *website* belajar dasar mengaji, metode *Asy-Syafi'i* dapat diterapkan dengan melalui beberapa materi yang disediakan sesuai dengan urutan perbabnya.
3. Berdasarkan hasil validasi ahli UX dan Psikolog. *Website* yang dibangun sudah dianggap mampu memudahkan dan membantu menyampaikan informasi pembelajaran bagi pengguna khususnya geng motor.
4. Menggunakan kuesioner UEQ dan SUS dengan dua siklus yaitu pada sub bab 4.5.3.1, dan 4.5.3.3 sekaligus beberapa perbaikan pada *website* yang sudah dijelaskan pada sub bab 4.5.3.2, peneliti dapat mengetahui nilai *user experience* pada *website* yang telah dikembangkan. Berikut perbandingannya:

Tabel 5. 1 Tabel Perbandingan Hasil UEQ

<i>Item</i>	Geng Motor	Masyarakat Umum	Keseluruhan
<i>Attractiveness</i>	2.30 <i>(Excellent)</i>	2.14 <i>(Excellent)</i>	2.22 <i>(Excellent)</i>
<i>Perspicuity</i>	2.08 <i>(Excellent)</i>	1.83 <i>(Good)</i>	1.96 <i>(Good)</i>
<i>Efficiency</i>	2.22 <i>(Excellent)</i>	1.92 <i>(Excellent)</i>	2.07 <i>(Excellent)</i>
<i>Dependability</i>	1.75 <i>(Excellent)</i>	1.80 <i>(Good)</i>	1.78 <i>(Excellent)</i>
<i>Stimulation</i>	2.10 <i>(Excellent)</i>	1.83 <i>(Excellent)</i>	1.97 <i>(Excellent)</i>

Diffa Al Farrisztqi, 2023

PENGEMBANGAN WEBSITE BELAJAR DASAR MENGAJI MENGGUNAKAN METODE UX DESIGN THINKING DAN METODE ASY-SYAFI'I

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

<i>Item</i>	Geng Motor	Masyarakat Umum	Keseluruhan
<i>Novelty</i>	1.83 <i>(Excellent)</i>	1.12 <i>(Above Average)</i>	1.48 <i>(Good)</i>

Pada Tabel 5.1 merupakan perbandingan hasil akhir dari UEQ untuk semua kategori pengguna. Dapat dilihat bahwa dari data diatas bisa disimpulkan, untuk nilai UEQ berada di atas rata-rata sehingga *website* dari segi pengalaman pengguna sudah baik.

Tabel 5. 2 Perbandingan Hasil SUS

<i>Item</i>	Geng Motor	Masyarakat Umum	Keseluruhan
<i>SUS Score</i>	82	79	80
<i>Adjective Ratings</i>	<i>Good</i>	<i>Good</i>	<i>Good</i>
<i>Grade Scale</i>	B	C	B
<i>Acceptability Ranges</i>	<i>High Acceptability</i>	<i>High Acceptability</i>	<i>High Acceptability</i>

Pada Tabel 5.2 merupakan perbandingan hasil akhir dari SUS untuk semua kategori pengguna. Dapat dilihat bahwa dari data diatas bisa disimpulkan, untuk nilai SUS berada di atas *score* 68 yang merupakan minimal dari nilai SUS. Sehingga *website* dari segi *usability* sudah baik.

- Selain UEQ dan SUS, peneliti memiliki pertanyaan tambahan mengenai ketertarikan pengguna dalam menggunakan *website*. Berdasarkan dua kategori pengguna. Semua sepakat menjawab tertarik dari desain *website* yang dikembangkan.

5.2 Saran

Tentunya penelitian ini masih terdapat beberapa kekurangan, maka dari itu peneliti memberikan beberapa saran untuk penelitian selanjutnya:

- Dapat menambahkan fitur *Speech Recognition* pada saat pengguna belajar atau kuis, fitur pengingat untuk pengguna apabila lupa atau bahkan belum membuka *website* lagi untuk belajar, dan progress dari orang lain agar pengguna dapat lebih termotivasi.
- Jumlah untuk mendapatkan responden UEQ dan SUS hanya sebanyak 40 responden. Peneliti berharap ke depannya mendapatkan jumlah responden yang lebih banyak sehingga data yang di dapatkan lebih konsisten.