

BAB 5

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Pada penelitian ini, peneliti menerapkan metode *Design Thinking* dalam mengembangkan *website*, dan mengukur tingkat *user experience* dari *website* yang telah dikembangkan. Maka, dari penelitian ini dapat disimpulkan:

1. Menerapkan metode *Design Thinking* dalam pengembangan *website*. Proses pengembangannya melalui empat tahapan yang ada pada metode *Design Thinking*, yaitu:
 - a. *Empathize* pada tahap ini, peneliti melakukan observasi dan wawancara untuk mencari permasalahan yang dialami dalam merawat dan menanam anggrek.
 - b. *Define* pada tahap ini, memodelkan pengguna dengan membuat *Empathy Map*, *User Persona*, dan *User Journey*.
 - c. *Ideate* pada tahap ini, peneliti membuat *wireframe* sebagai gambaran awal *layout website* dan *layout infografis*.
 - d. *Prototype*, pada tahap ini, peneliti membuat *Prototype* yang dibuat berdasarkan hasil *wireframe* sebelumnya.
 - e. *Test*, pada tahap ini, peneliti menguji infografis, dan *website* untuk mengetahui kualitasnya.
2. Menggunakan kuesioner UEQ dan SUS untuk mengetahui nilai *user experience* pada *website* yang telah dikembangkan. Hasil penilaian UEQ yang telah dihitung berdasarkan perbandingan dengan 468 hasil studi yang dikumpulkan UEQ:
 - a. Skala *Attractiveness* mendapatkan nilai rata-rata sebesar 2.44, nilai tersebut masuk ke dalam kategori “*Excellent*”.
 - b. Skala *Perspicuity* mendapatkan nilai rata-rata sebesar 2.31, nilai tersebut masuk ke dalam kategori “*Excellent*”.
 - c. Skala *Efficiency* mendapatkan nilai rata-rata sebesar 2.32, nilai tersebut masuk ke dalam kategori “*Excellent*”.

- d. Skala *Dependability* mendapatkan nilai rata-rata sebesar 2.28, nilai tersebut masuk ke dalam kategori “*Excellent*”.
- e. Skala *Stimulation* mendapatkan nilai rata-rata sebesar 2.50, nilai tersebut masuk ke dalam kategori “*Excellent*”.
- f. Skala *Novelty* mendapatkan nilai rata-rata sebesar 1.78, nilai tersebut masuk ke dalam kategori “*Excellent*”.

Selain itu, terdapat nilai SUS yang didapatkan melalui responden yang sama dengan UEQ. Hasil SUS *website* yang dikembangkan mendapatkan nilai yang cukup baik yaitu sebesar 84. Nilai tersebut masuk ke dalam kategori “*Good*” dengan rentang penerimaan pengguna “*acceptable*”. Artinya *website* sudah cukup mudah digunakan oleh pengguna dikarenakan tingkat *usability website* sudah baik.

3. Hasil validasi ahli menunjukkan semua infografis yang dibuat memiliki nilai sangat layak. Selain itu, persepsi pengguna terhadap infografis menunjukkan 90% orang terbantu dengan infografis yang dibuat.

5.2 Saran

Pada penelitian ini terdapat beberapa kekurangan, maka dari itu untuk penelitian selanjutnya penelitian selanjutnya:

1. Pada penelitian ini, proses *empathize* pada metode *Design Thinking* hanya dilakukan dengan wawancara lewat pesan dan observasi komunitas anggrek secara online. Penelitian berikutnya memiliki peluang untuk meningkatkan kedalaman pemahaman dengan pendekatan yang lebih komprehensif seperti wawancara tatap muka, panggilan video, observasi langsung, dan inisiatif lebih lanjut. Langkah ini akan memungkinkan peneliti untuk emosi dan interaksi yang sulit terungkap melalui pesan singkat.
2. Menjangkau lebih banyak responden untuk mengisi kuesioner UEQ, SUS, dan persepsi pengguna terhadap infografis sehingga data yang didapatkan lebih konsisten.
3. Dalam penelitian ini, format infografis hanya menjadi konten statis. Penelitian selanjutnya diharapkan dapat mencoba format infografis lain, seperti *motion* atau interaktif, untuk menganalisis apakah

format tersebut dapat meningkatkan persepsi pengguna terhadap infografis dan menjadi pembeda dengan *website* lain.

4. Melakukan survei *website* sejenis. Dalam penelitian ini, peneliti hanya melakukan satu survei *website*. Penelitian selanjutnya dapat memperluas jangkauan survei dengan melibatkan beberapa *website* sejenis agar hasil yang diperoleh lebih representatif dan mendalam.
5. Pada penelitian ini, Informasi yang ada di *website* merupakan informasi dasar dalam dunia anggrek. Penelitian selanjutnya diharapkan dapat menambahkan konten dan infografis tentang anggrek dengan bahasan yang lebih *expert* seperti perbanyakan anggrek secara generatif dan vegetatif, Pembuatan *greenhouse*, dan penjualan anggrek.