

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Pada penelitian yang menerapkan metode Design Thinking dalam mengembangkan *website* konseling di SMAN 1 Jasinga, dan mengukur *user experience* dari *website* yang dikembangkan. Dapat disimpulkan bahwa :

1. Menerapkan metode *Design Thinking* dan metode Psikologi Sosial dalam pengembangan *website* konseling di SMAN 1 Jasinga. Pengimplementasian *Design Thinking* terdapat pada proses pembuatan *website* berdasarkan lima tahapan yaitu *emphatize*, pada tahap ini peneliti melakukan wawancara kepada tiga siswa kemudian hasil dari wawancara dipetakan kedalam *empathy map* dan *user persona*. Tahap selanjutnya peneliti menyusun tantangan dan solusi menggunakan *how might we*, setelah mendapatkan solusi yang efektif, pada tahap *ideate* peneliti membuat *mind mapping* untuk memudahkan peneliti membuat sistem *website* yang akan dibuat menjadi sebuah *prototype*, setelah membuat *prototype* peneliti melakukan validasi kepada ahli UX dan ahli bimbingan konseling, tahap selanjutnya penelitian melakukan pengujian kepada siswa untuk mengetahui sistem *website* dapat digunakan dengan optimal. Peneliti menggunakan *User Experience Questionnaire* (UEQ) dan *System Usability Scale* (SUS) untuk pengujian akhir kepada pengguna.
2. Pada proses pengembangannya menggunakan tahap validasi ahli UX menggunakan evaluasi heuristik. Menurut ahli UX, *website* ini sudah menerapkan 10 tahap evaluasi heuristik yaitu *Visibility, Match System, Use Control and Freedom, Consistency and Standart, Error Prevention, Recognition Rather than Recall, Flexibility and Efficient of Use, Aesthetic and Minimalist Design, Help Users Recognize, Help and Documentation*. Adapun hasil penilaian UEQ yang telah dihitung dengan hasil studi 468 pada UEQ :

- a. Skala *Attractiveness* mendapatkan nilai rata-rata 1.92, pada nilai tersebut termasuk kedalam kategori “*Excellent*”.
- b. Skala *Perspicuity* mendapatkan nilai rata-rata 1.77, pada nilai tersebut termasuk kedalam kategori “*Good*”.
- c. Skala *Efficiency* mendapatkan nilai rata-rata 1.77, pada nilai tersebut termasuk kedalam kategori “*Good*”.
- d. Skala *Dependability* mendapatkan nilai rata-rata 1.73, pada nilai tersebut termasuk kedalam kategori “*Excellent*”.
- e. Skala *Stimulation* mendapatkan nilai rata-rata 1.85, pada nilai tersebut termasuk kedalam kategori “*Excellent*”.
- f. Skala *Novelty* mendapatkan nilai rata-rata 1.45, pada nilai tersebut termasuk kedalam kategori “*Good*”.

Selain penilaian UEQ, terdapat nilai SUS yang didapatkan melalui responden. Hasil yang didapatkan untuk *website* yang dikembangkan mendapatkan nilai sebesar 75, pada nilai tersebut berada pada kategori “*Good*” dengan rentang penerimaan pengguna berada di “*Acceptable*”. Artinya *website* yang telah dikembangkan sudah cukup mudah digunakan oleh pengguna dikarenakan tingkat usability *website* sudah baik. Dalam kuesioner Q11 diberikan pertanyaan mengenai *self regulated*, “*Website* ini dapat membantu meningkatkan *Self Regulated Learning*” kepada siswa. Rata-rata siswa menjawab “*Setuju*” dengan pertanyaan ini dengan persentase 86%. Maka dapat disimpulkan bahwa *website* ini dapat meningkatkan *self regulated* pada siswa.

5.2 Saran

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

1. Pada penelitian ini menggunakan data yang cukup sedikit sehingga rentan terjadi data yang tidak konsisten. Sehingga pada penelitian selanjutnya dapat menambah jumlah responden untuk mendapatkan hasil yang lebih akurat.
2. Pada penelitian ini tidak meneliti sebelum dan sesudah menggunakan *website* konseling. Maka, diharapkan pada penelitian selanjutnya dapat melakukan penelitian terhadap pengaruh *website* konseling terhadap *self-regulated* lebih kompleks.
3. Pada penelitian ini tidak melakukan perbandingan efektifitas konseling daring dan tatap muka. Maka, diharapkan pada penelitian selanjutnya dapat melakukan perbandingan efektifitas konseling daring dan tatap muka.