

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### 5.1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis dan pengembangan *website* kesehatan mental dengan menggunakan metode *design thinking* dan teknik manajemen diri, studi kasus Mts xyz, menghasilkan kesimpulan sebagai berikut:

1. Penelitian ini berhasil mengembang *website* kesehatan mental menggunakan metode *design thinking* dan teknik manajemen diri berfokus pada kebutuhan pengguna. Pengimplementasian *design thinking* terdapat pada proses pembuatan desain berdasarkan lima tahapan yaitu tahap *emphatize* dimana peneliti melakukan wawancara kepada tujuh siswa kemudian hasil dari wawancara dipetakan ke dalam empati map dan user persona, setelah membuat *user persona* pada tahap *empathize*, pada tahap *define* peneliti menyusun tantangan dan solusi menggunakan *How Might We*, setelah mendapatkan solusi yang efektif, pada tahap *ideate* peneliti membuat *navigation map* dan *wireframe* untuk memudahkan peneliti dalam perancangan desain *website*, hasil *wireframe* pada tahap *ideate* dibuat menjadi sebuah *prototype*, setelah *prototype* selesai peneliti melakukan *testing* yaitu dengan menggunakan dua validasi ahli *user experience* dan dua validasi ahli psikolog setelah menerima masukan dari ahli peneliti melakukan perbaikan pada *website* sebelum melakukan pengujian kepada *user*. Peneliti menggunakan *user experience questionnaire* dan *system usability scale* untuk pengujian kepada pengguna.
2. Penilaian *User Experience Questionnaire* (UEQ) dan *System Usability Scale* (SUS) dengan total 57 orang responden memperoleh rata-rata skor yang sudah baik, yaitu sebagai berikut:
  - a. Skala *attractiveness* memiliki rata-rata sebesar 2.368 sehingga dapat dikategorikan “*excellent*”
  - b. Skala *perspicuity* memiliki rata-rata sebesar 1.991 sehingga dapat dikategorikan “*good*”

- c. Skala *efficiency* memiliki rata-rata sebesar 2.127 sehingga dapat dikategorikan “*excellent*”
- d. Skala *dependibility* memiliki rata-rata sebesar 2.149 sehingga dapat dikategorikan “*excellent*”
- e. Skala *stimulation* memiliki rata-rata sebesar 2.487 sehingga dapat dikategorikan “*excellent*”
- f. Skala *novelty* memiliki rata-rata sebesar 2.004 sehingga dapat dikategorikan “*excellent*”
- g. Hasil skor rata-rata *System Usability Scale (SUS)* mencapai 77 yang berada pada grade B atau dapat dikatakan baik.

## 5.2. Saran

1. Pada penelitian ini melibatkan psikolog hanya ketika wawancara tahap awal dan validasi. Diharapkan untuk penelitian selanjutnya dapat melibatkan psikolog dari mulai perencanaan, perancangan dan evaluasi supaya lebih sesuai dengan kaidah-kaidah psikologi. Dan menambahkan peran psikolog ke dalam *website*.
2. Menambah jumlah populasi dan sampel supaya mendapatkan hasil yang lebih akurat.
3. Mengujikan pertanyaan UEQ dan SUS terlebih dahulu sebelum diujikan untuk mengetahui responden paham atau tidak dengan pertanyaan yang diajukan.
4. Pada penelitian ini tidak sampai meneliti perubahan pada *inferiority feeling* siswa, diharapkan pada penelitian selanjutnya dapat meneliti perubahan *inferiority feeling* sebelum dan sesudah penggunaan *website*.
5. Lebih menarik jika *website* diperkaya dengan video atau audio selain teks. Untuk mencapai hal ini, perlu dilakukan eksplorasi yang lebih mendalam terkait konten yang akan disajikan di dalam *website*.