

## BAB V

### SIMPULAN DAN SARAN

#### 5.1 Simpulan

Penelitian ini berhasil membuat rancangan *design website* Sekolah Kewirausahaan dalam bentuk *high-fidelity prototype* dengan menggunakan metode *design thinking*. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat ditarik beberapa kesimpulan:

- 1) Rancangan *design website* Sekolah Kewirausahaan yang dibuat dengan menggunakan metode *Design Thinking* memiliki pendekatan yang sangat berorientasi pada pengguna dan fokus pada pemahaman mendalam terhadap kebutuhan serta masalah pengguna. Terdapat lima proses tahapan yang dilakukan yaitu *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype* dan *testing*. Pada proses pengembangan solusi permasalahan peneliti berhasil mengidentifikasi permasalahan yang dihadapi oleh siswa SMAN 3 Purwakarta terkait kurangnya media promosi usaha di sekolah. Dengan fokus pada tantangan/*challenge* yaitu mengembangkan solusi berupa membuat *platform* "Sekolah Kewirausahaan" yang memiliki potensi untuk memberikan solusi dan mendukung siswa dalam mempromosikan usaha mereka. Adapun fitur yang terdapat pada *platform* yaitu tersedianya fitur *login*, kategori produk, *searchbar*, kategori produk, keranjang, *checkout*, melihat status pesanan, melihat informasi *detail* produk, menambahkan produk, pesanan masuk dan pesanan diproses. Proses ini menghasilkan purwarupa desain berupa *low-fidelity design* yang kemudian dikembangkan menjadi *high-fidelity design* dengan *clickable prototype*.
- 2) Hasil akhir uji coba prototipe pengguna (*usability Testing*) memperoleh hasil skor SUS sebesar 81. Hasil pengujian SUS diketahui berada pada kriteria "*Adjective Ratings*" berada pada tingkat "*Excellent*", pada kriteria berada pada *grade scale* "B", sedangkan pada kriteria *acceptability ranges* berada pada tingkat "*Acceptable*". Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa perancangan desain yang berpusat pada pengguna (*Human Centered Design*) untuk website "Sekolah Kewirausahaan" dengan menggunakan metode *design thinking*

mendapatkan hasil yang sangat baik dan dapat digunakan serta mudah dipahami oleh target pengguna.

## 5.2 Saran

Saran yang dapat diberikan untuk mengembangkan dan menyempurnakan penelitian selanjutnya adalah sebagai berikut:

- 1) Dilakukan pengembangan fitur pada *website* “Sekolah Kewirausahaan” dengan menambahkan fitur yang dapat meningkatkan nilai *usability* serta dapat menyelesaikan permasalahan *user* dengan lebih optimal.
- 2) Hasil Perancangan *User Centered Design Website* Sekolah Kewirausahaan sebagai Media Promosi untuk siswa di SMAN 3 Purwakarta didapatkan skor SUS sebesar 81. Kuesioner diberikan kepada 30 responden. Oleh karena itu, untuk penelitian selanjutnya harus dapat memperluas cakupan riset.