

BAB V

KESIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan penelitian terkait proses redesain dan optimalisasi *user interface* dan *user experience website e-learning digital marketing* untuk UMKM dengan metode *Lean UX* yang telah dilakukan, maka dapat ditarik kesimpulan diantaranya sebagai berikut:

- 1) Mengimplementasikan metode *Lean UX* terhadap proses redesain dan optimalisasi *user interface* dan *user experience website* Sasana Digital Lab melalui 4 siklus tahapan iteratif yaitu, *Declare Assumption*, *Create MVP*, *Run an Experiment*, dan *Feedback and Research*. Melalui penerapan *Lean UX* mampu memberikan abstraksi dan pemahaman mengenai persona, kebutuhan pengguna, solusi yang diusulkan, dan target keberhasilan yang telah ditetapkan.
- 2) Mengidentifikasi permasalahan *usability* dan memahami kebutuhan pengguna terhadap *website* Sasana Digital Lab 1.0 melalui observasi dan tahapan analisis fase awal berdasarkan pada beberapa pendekatan seperti *stakeholder interview*, *usability heuristic evaluation*, dan *usability testing*. *Stakeholder interview* dilakukan bersama dengan *Head of Information Technology* di PT Sasana Solusi Digital, proses evaluasi dengan *usability heuristic* dilakukan oleh *UX Expert*, dan *usability testing* dilakukan terhadap para pelaku UMKM.
- 3) Hasil implementasi metode *Lean UX* terhadap proses redesain dan optimalisasi *user interface* dan *user experience website* website Sasana Digital Lab 2.0 diantaranya sebagai berikut:
 - a. Tahap *Declare Assumptions*, didapatkan *problem statement* sebagai objektif permasalahan dan tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian. Selain itu peneliti mampu menghasilkan 10 daftar asumsi yang ditentukan menjadi 5 daftar asumsi berdasarkan skala prioritasnya dan dilakukan sintesis data untuk menghasilkan sebuah hipotesis. Pada tahapan ini peneliti juga menentukan target pengguna ke dalam format *Proto-Persona*. Selanjutnya dalam *collaborative design* peneliti merancang *Information*

Architecture, serta *Design System Foundation* yang meliputi *grid*, *color*, *shadow*, *spacing*, *typography*, dan *icon*.

- b. Tahap *Create MPV*, peneliti melakukan perancangan terhadap *Design System Component* sebagai *reusable component* di dalam desain yang meliputi *buttons*, *input field*, *text area*, *header*, *footer*, *card*, dan *sidebar navigation*. Pada tahap ini peneliti selanjutnya merancang *low-fidelity prototype* dalam bentuk *wireframe*, dan *high-fidelity prototype* dalam bentuk *clickable-prototype*.
 - c. Tahap *Run an Experiment*, *prototype website* Sasana Digital Lab 2.0 dievaluasi melalui pendekatan *usability heuristic* kepada 3 orang *UX Expert*. Pada tahap ini, permasalahan *usability* terhadap *prototype website* Sasana Digital Lab 2.0 yang teridentifikasi sudah jauh lebih baik berdasarkan hasil evaluasi yang telah dilakukan melalui pendekatan *usability heuristic*.
 - d. Tahap *Research and Feedback*, hasil evaluasi *usability* terhadap prototipe *website* Sasana Digital Lab 2.0 yang dilakukan terhadap 5 partisipan menggunakan metode *Remote Usability Testing* dan *System Usability Scale* (SUS) menunjukkan peningkatan signifikan terhadap aspek *usability* yang meliputi atribut *effectiveness*, *efficiency*, dan *satisfaction*.
- 4) Metode *Lean UX* terbukti dapat meningkatkan aspek *usability* dan *accessibility* pada *website* Sasana Digital Lab, dibuktikan dengan berkurangnya jumlah permasalahan *usability* yang teridentifikasi oleh *UX Expert* pada proses *usability heuristic evaluation*. Selain itu, hal ini juga dibuktikan berdasarkan hasil perhitungan *Performance Measurement* dan *System Usability Scale* (SUS) terhadap atribut *usability*, yaitu: *effectiveness*, *efficiency*, dan *satisfaction*:
- a. Nilai *severity rating* pada tahap analisis fase akhir dengan aspek *Minor Usability Problem* terdapat pada dua aspek *usability heuristic* yaitu *User Control and Freedom* dengan *Consistency and Standards*. Nilai *severity rating* lain dengan aspek *Cosmetic Problem* terdapat pada satu aspek *usability heuristic* yaitu *Aesthetic and Minimalist Design*. Berdasarkan hasil tersebut menunjukkan adanya penurunan nilai *severity rating* serta

permasalahan *usability* yang teridentifikasi dibandingkan dengan fase awal. Penurunan nilai *severity rating* tersebut mencakup beberapa aspek *usability heuristic* yaitu: *Visibility of System Status*, *Match Between System and The Real World*, *User Control and Freedom*, *Consistency and Standards*, *Error Prevention*, dan *Aesthetic and Minimalist Design*.

- b. Nilai *effectiveness* pada tahap analisis fase akhir mendapatkan nilai *completion rate* sebesar 100% dengan peningkatan nilai sebesar 4% dari hasil analisis fase awal. Peningkatan tersebut dipengaruhi oleh jumlah tugas yang berhasil diselesaikan oleh partisipan. Hal tersebut menunjukkan bahwa *website* Sasana Digital 2.0 mampu memberikan kemudahan terhadap pengguna dalam berinteraksi dan bernavigasi di dalam platform tersebut dan mampu memenuhi aspek *usability* pada atribut *effectiveness*.
- c. Nilai *efficiency* pada tahap analisis fase akhir mendapatkan nilai *overall relatives efficiency* sebesar 100% dengan peningkatan sebesar 21% dari hasil analisis fase awal. Peningkatan tersebut dipengaruhi waktu pengerjaan yang dibutuhkan oleh partisipan dalam menyelesaikan semua skenario pengujian yang diberikan. Hal tersebut menunjukkan bahwa *website* Sasana Digital 2.0 dapat memberikan efisiensi yang lebih baik bagi pengguna dalam berinteraksi dan bernavigasi di dalam platform tersebut dan mampu memenuhi aspek *usability* pada atribut *efficiency*.
- d. Nilai *satisfaction* yang diperoleh pada proses analisis fase akhir *website* Sasana Digital Lab 2.0 memperoleh nilai 85 dengan *adjective rating* ‘*Best Imaginable*’ dan *acceptability* ‘*Acceptable*’. Nilai tersebut meningkat sebanyak 21,5 dari perolehan nilai yang didapatkan pada proses analisis fase awal. Peningkatan tersebut dipengaruhi oleh tingkat kepuasan pengguna selama menggunakan *website*. Hal tersebut menunjukkan bahwa *website* Sasana Digital 2.0 dapat memberikan kepuasan terhadap pengguna selama menggunakan platform tersebut dan mampu memenuhi aspek *usability* pada atribut *satisfaction*.

5.2 Implikasi

Berdasarkan hasil temuan dalam penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa penelitian ini mampu memberikan kontribusi positif, yaitu:

- 1) Secara teoritis, penelitian ini mampu melengkapi hasil penelitian sebelumnya terkait proses redesain dan optimalisasi *user experience* dan *user interface* beserta dengan instrumen pengukurannya. Penelitian ini juga dapat menjadi sumber referensi untuk penelitian sejenis di bidang rekayasa perangkat lunak dalam mengkaji terkait proses redesain dan optimalisasi *user experience* dan *user interface* suatu *website* atau aplikasi dengan metodologi *Lean UX*.
- 2) Secara praktis, penelitian ini mampu memberikan gambaran terkait perancangan dan pengembangan suatu sistem serupa terhadap aspek desain antarmuka dan pengalaman pengguna yang lebih terstruktur. Selain itu penelitian ini mampu menjadi landasan serta pertimbangan bagi pemangku kepentingan, khususnya terhadap pihak PT Sasana Solusi Digital dalam proses redesain dan optimalisasi *website* Sasana Digital Lab.

5.3 Rekomendasi

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, serta pembahasan dan simpulan yang sebelumnya telah dijelaskan, maka peneliti memberikan rekomendasi antara lain sebagai berikut:

- 1) Pada penelitian selanjutnya, diharapkan dapat segera melanjutkan pengembangan MVP secara menyeluruh dengan mempertimbangkan prototipe yang telah dibuat dalam penelitian ini. Hal ini penting agar setiap pembaruan yang dilakukan dapat memberikan dampak yang lebih luas kepada pelaku UMKM.
- 2) Pada penelitian selanjutnya, diharapkan dapat menambahkan instrumen penilaian terhadap aspek UI dan UX dengan mempertimbangkan metrik lainnya seperti *Issue Based Metrics*, *Self-Reported Metrics*, *Behavioral and Physiological Metrics*, *Combined and Comparative Metrics*, *Live Website Metrics*, dan lain sebagainya.
- 3) Pada penelitian selanjutnya, diharapkan dapat menggunakan metode lainnya dalam proses evaluasi prototipe seperti *A/B Testing*, *Data Analytic*, *Metrics*

Monitoring, Survey, Pilot Test, User Feedback, Eye Tracking, dan lain sebagainya.

- 4) Pada penelitian selanjutnya, setiap evaluator yang melakukan evaluasi dan inspeksi dalam proses *Usability Heuristic Evaluation* pada fase awal dan akhir penelitian perlu dibedakan. Hal ini bertujuan agar hasil komparasi dari penelitian dapat lebih akurat dan representatif.
- 5) Pada penelitian selanjutnya, perlu dilakukan perluasan populasi dan sampel penelitian dengan menyertakan berbagai karakteristik lain dari pengguna aktif Sasana Digital Lab dan pelaku UMKM lainnya. Hal ini bertujuan agar hasil dari penelitian dapat lebih akurat dan representatif.