

BAB V

KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan mengenai perancangan *user interface* dan *user experience website* profil desa wisata Rancakalong dengan *design thinking*, dapat disimpulkan bahwa:

- a. Melalui metode *design thinking*, dihasilkan rancangan UI/UX *website* profil desa wisata Rancakalong sesuai dengan kebutuhan pengguna, dengan metode *design thinking* menunjukkan bahwa pendekatan iteratif yang terdiri dari tahap *emphatize*, *define*, *ideate*, *prototype* dan *testing*, berhasil menghasilkan desain informatif, dan mudah digunakan bagi pengguna. Melalui pemahaman mendalam terhadap kebutuhan pengguna, penambahan navigasi, tata letak, dan tampilan visual dilakukan secara berkelanjutan berdasarkan skor yang diperoleh. Rancangan ini terdiri dari tampilan yang menarik dan nyaman untuk digunakan, fitur *buttons* dapat digunakan dengan mudah, dan fitur *integrate direct to whatsapp* bisa digunakan.
- b. Hasil rancangan *User Interface* dilakukan *usability testing* secara kuantitatif dan *unremotted* serta kuisioner *System Usability Scale (SUS)* dan *Single Ease Question (SEQ)* untuk mengukur tingkat keberhasilan perancangan ulang. Hasil SEQ menunjukkan bahwa rancangan *prototype* cenderung fluktuatif, sehingga perlu dilakukan sedikit perbaikan untuk terciptanya *usability* yang baik. Pengujian SUS menghasilkan skor 86 dimana skor tersebut dapat dinyatakan dapat diterima oleh pengguna dan berada di atas rata-rata *usability* untuk *website*.

5.2 Implikasi Penelitian

Penelitian ini mengungkapkan bahwa melalui metode *design thinking*, rancangan UI/UX *website* profil desa wisata Rancakalong dapat disesuaikan dengan kebutuhan pengguna secara efektif. Pendekatan iteratif yang mencakup tahap *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *testing* terbukti mampu menghasilkan desain yang informatif, dan mudah digunakan bagi pengguna. Pemahaman mendalam terhadap kebutuhan pengguna memungkinkan perbaikan berkelanjutan

pada navigasi, tata letak, dan tampilan visual berdasarkan skor evaluasi yang diperoleh. Rancangan akhir menampilkan antarmuka nyaman dan mudah untuk dilihat serta digunakan, dengan fitur tombol yang lebih mudah digunakan dan integrasi langsung ke WhatsApp yang fungsional. *Usability testing* dilakukan secara kuantitatif dan *unremotely* menggunakan kuesioner *System Usability Scale* (SUS) dan *Single Ease Question* (SEQ). Hasil SEQ menunjukkan bahwa rancangan prototype cenderung fluktuatif, sehingga perlu dilakukan sedikit perbaikan untuk terciptanya *usability* yang baik. Sementara itu, pengujian SUS menghasilkan skor 86, yang menunjukkan bahwa rancangan tersebut sangat dapat diterima oleh pengguna dan berada di atas rata-rata dalam hal *usability* untuk website.

5.3 Rekomendasi

Perancangan *website* profil desa wisata Rancakalong ini mempunyai potensi untuk dikembangkan lebih lanjut. Maka penulis mencoba untuk memberikan saran untuk penelitian selanjutnya yang tertarik melakukan penelitian dibidang yang sama, maka dapat diajukan beberapa saran sebagai berikut:

- a. Lakukan evaluasi dan peningkatan secara berkala berdasarkan *feedback* dari pengguna untuk memastikan bahwa *website* tetap relevan.
- b. Membuat *dashboard admin website* untuk keperluan pengelola desa wisata Rancakalong dalam *maintenance* website.
- c. Desain *website responsive* dan dioptimalkan untuk berbagai perangkat, termasuk *smartphone* dan *tablet*, karena banyak pengguna mengakses informasi melalui perangkat *mobile*.
- d. Penelitian selanjutnya diharapkan mengevaluasi seluruh fitur yang ada di *website* profil desa wisata Rancakalong.