

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan menggunakan metode *Design Thinking* dan *UX Honeycomb* untuk pengembangan *website* bimbingan belajar online CSW, dapat disimpulkan bahwa:

1. Pengembangan *website* CSW menggunakan desain *R&D* yang menggabungkan model *ADDIE* dan metode *Design Thinking* terbagi menjadi 5 tahapan, yaitu:

a) *Analysis*

Pada tahap analisis, yang mencakup perencanaan, pengambilan data melalui observasi, wawancara, dan studi pustaka, serta pendekatan *Design Thinking emphasize* melalui wawancara *stakeholder* dan validasi *UX* memanfaatkan *UX Honeycomb*, peneliti dapat memahami masalah utama dan kebutuhan spesifik pengguna. Definisi masalah dan pembuatan profil pengguna (*user persona*) serta peta perjalanan pengguna (*user journey map*) dalam tahap *Design Thinking Define* memberikan dasar yang kuat untuk desain yang berpusat pada pengguna. Lalu melalui pendekatan *Design Thinking Ideate*, peneliti dapat membuat rekomendasi ide-ide yang penting menggunakan *UXDL Honeycomb*, dan melakukan pemprioritasan ide-ide sehingga menghasilkan definisi kebutuhan fungsional yang sesuai dengan kebutuhan pengguna.

b) *Design*

Pada tahap *design*, peneliti menghasilkan prototipe baik dengan detail rendah (*lo-fi*) maupun tinggi (*hi-fi*) yang divalidasi secara bertahap dalam *Design Thinking Prototype*. Proses ini memastikan bahwa desain antarmuka memenuhi kebutuhan pengguna sebelum masuk ke tahap pengembangan.

c) *Development*

Pada tahap *development*, proses dimulai dengan validasi solusi menggunakan *prototype hi-fi* yang sebelumnya telah dibuat dengan klien

untuk memastikan bahwa fitur-fitur yang dikembangkan sesuai dengan kebutuhan dan harapan mereka. Tahap ini menggunakan pendekatan *Design Thinking Testing*, di mana solusi diuji secara menyeluruh untuk memastikan semua fungsi bekerja sesuai spesifikasi. Lalu setelah itu Pembuatan kode program kemudian dilakukan, dan pengujian *black box* dilakukan setelahnya untuk memastikan bahwa aplikasi berfungsi dengan baik.

d) *Implementation*

Pada Tahap *implementation* aplikasi diintegrasikan ke dalam lingkungan *startup* CSW. Implementasi ini mencakup pelatihan admin untuk memastikan mereka dapat menggunakan aplikasi dengan baik dan pengujian aplikasi oleh pengguna CSW.

e) *Evaluation*

Pada tahap *evaluation*, penggunaan *tools user experience questionnaire (UEQ)* untuk mengevaluasi pengalaman pengguna memberikan wawasan penting yang digunakan untuk menyempurnakan dan menilai *UX* aplikasi.

2. Untuk menghasilkan spesifikasi kebutuhan *website* CSW, peneliti memanfaatkan model *UX Honeycomb*. Model ini digunakan untuk melakukan validasi *UX* bersama para *stakeholder*. Selain itu, *UXDL Honeycomb*, sebagai pengembangan lanjutan dari *UX Honeycomb* dalam konteks pembelajaran digital (*d-learning*), digunakan oleh peneliti untuk menghasilkan rekomendasi ide-ide spesifikasi kebutuhan yang lebih komprehensif.
3. Hasil *UEQ* pada penelitian ini menunjukkan *user* cenderung memiliki impresi positif terhadap *website* CSW, dengan aspek *attractiveness* (daya Tarik), *perspicuity* (kejelasan), *efficiency* (efisiensi), *dependability* (ketepatan), *novelty*(kebaruan), serta *stimulation*(stimulasi) yang mencapai tingkat *excellent*.

5.2 SARAN

Penelitian ini masih terdapat kekurangan, oleh karena itu terdapat beberapa saran yang dapat digunakan untuk penelitian selanjutnya, yaitu:

1. Menambahkan beberapa fitur penting seperti, transaksi, pengelolaan paket pembelajaran, pengelolaan mentor, pengelolaan kelas, dan pengelolaan *role* pengguna.
2. Menambahkan modul yang kurang agar semua kategori ujian yang diujikan pada tes seleksi masuk sekolah tinggi kedinasan tersedia di *website*.
3. Mengintegrasikan *website* tryout CSW kedalam *website* CSW yang baru.
4. Mengganti layanan hosting dari yang gratis menjadi layanan hosting berbayar yang lebih berkualitas agar meningkatkan kecepatan loading *website*.
5. Pada penelitian selanjutnya dapat dilakukan perbandingan metode *Design Thinking* dan model *UX Honeycomb* dengan metode *UX* lainnya dalam konteks pengembangan *website* bimbingan belajar.