

BAB V

KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Setelah melakukan perancangan media *e-learning* “LearnGo”, peneliti mendapatkan hasil penelitian diantaranya yaitu, pembuatan rancangan UI/UX *e-learning Learning Management System*, yang dimana dalam proses pembuatannya menggunakan metode *Design Thinking* yang terdiri dari lima tahapan yaitu *empathy*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *testing*. Dalam tahap *empathy* yang dihasilkan adalah hasil wawancara kepada pengguna dan hasil observasi lapangan. Pada tahap *define*, hasil yang diperoleh yaitu *empathy map* dan *point of view* sebagai bentuk pernyataan masalah. Hasil dari tahap *ideate* adalah berupa solusi – solusi seperti *wireframe*, *flowchart*, dan *design system*. Pada tahap *prototype* hasil yang didapat yaitu *design User Interface* berdasarkan data – data yang sudah didapat, lalu membuat prototipe untuk dilakukan *testing*. Pada tahap *testing*, hasil yang diperoleh adalah *testing* kepada pengguna dengan memperhatikan aspek *learnbility*, *satifacation* dan *efficiency*.

Hasil dari aspek *learnbility* yang sudah didapat dengan menghitung *completion rate* yaitu termasuk kepada kategori baik. Pada aspek *satifacation* setelah dihitung menggunakan *sistem usability scale* terdapat kesimpulan termasuk kepada kategori baik dan layak. Pada aspek *efficiency* yang sudah dihitung menggunakan rumus *Overall Relative Efficiency* didapat hasil tingkat efisiensi penggunaan dalam kategori cukup efisien.

Dari penelitian ini, peneliti menyimpulkan bahwa hasil rancangan *user interface* dan *user experience* yang telah dibuat oleh peneliti selanjutnya siap digunakan oleh para pengembang (*develop*) untuk dapat dikembangkan menjadi sebuah aplikasi utuh yang siap digunakan oleh pengguna.

5.2 Implikasi

Berdasarkan hasil dalam penelitian ini, rancangan *User Interface* dan *User Experience* aplikasi *e-learning* ini dapat dimanfaatkan sebagai salah satu rancangan media pendukung dalam proses pembelajaran yang berguna dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran baik itu dari pihak guru, siswa maupun orang tua siswa. Dalam

pembuatannya, rancangan ini sudah menerapkan elemen – elemen *User Interface* dan *User Experience* yang telah diuji kepada pengguna dan mendapatkan hasil layak digunakan. Rancangan ini selanjutnya dapat dikembangkan menjadi sebuah aplikasi utuh.

5.3 Saran

Saran atau rekomendasi yang terdapat pada penelitian rancang bangun UI/UX *e-learning* atau *learning management system* untuk anak sekolah dasar ini adalah:

- a. Pada tahap riset, peneliti dapat meningkatkan hasil sesuai spesifikasi kebutuhan dengan cara menambah jumlah responden kuisioner atau dengan melakukan wawancara langsung.
- b. Agar mendapatkan hasil *usability testing* yang lebih akurat, peneliti dapat melakukan *moderated testing* daripada *unmoderated testing* karena peneliti akan mendapatkan hasil baik nilai kualitas maupun kuantitas dari tes lebih baik.
- c. Mengimplementasi rancangan ini menjadi sebuah aplikasi utuh yang sudah di *development* oleh para *programmer* agar hasil dari aplikasi ini dapat berjalan untuk membantu proses pembelajaran di sekolah dasar baik itu oleh guru, siswa maupun orang tua.