

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan, terdapat beberapa kesimpulan yang bisa diambil, dimana rancang bangun *website* interaktif tiga dimensi sebagai media promosi produk Usaha Kecil, Mikro dan Menengah Hobbey.co dengan menggunakan metode pengembangan *System Development Life Cycle* berhasil dilakukan, dengan detail proses perancangan sebagai berikut; merumuskan *user persona* sebagai tahap implementasi desain *website*, memilih layanan *hosting*, merancang *wireframe* dan *user interface website* dengan aplikasi Figma, membangun model kaus tiga dimensi di Blender, mengekspor dan memvisualisasikan objek tiga dimensi dengan bantuan Google Model Viewer, membangun *website* dengan menggunakan HTML5, CSS dan Javascript, mengintegrasikan berkas atau *file* yang telah dibuat ke dalam HTML5, mengompresi ukuran *foto*, serta mengunggah *file* yang telah dikumpulkan ke dalam *file manager* pada cPanel.

Berdasarkan hasil pengujian performa *website* pada tampilan *desktop*, *website* sudah dapat dikatakan **layak** untuk didistribusikan, dengan meraih *grade A* pada GTMetrix. Pada pengujian tampilan *mobile* di PageSpeed – Insight, *website* sudah dapat dikatakan **layak** untuk didistribusikan, dimana performa yang didapat sudah mencapai rata – rata kecepatan *website* pada umumnya. Selanjutnya adalah hasil pengujian *blackbox* oleh peneliti dan dua ahli media, dimana dari hasil tersebut dapat disimpulkan, bahwa sistem tidak memiliki kesalahan penulisan (*syntax error*) maupun kesalahan logika satupun, sehingga *website* dapat menjalankan instruksi dengan sangat baik dan sudah dapat dikatakan **layak** untuk digunakan. Tahap distribusi pertama yang dilakukan adalah uji pengalaman pengguna (*user experience*), dan pada tahap pengujian pengalaman pengguna didapatkan hasil yang **sangat baik** pada daya tarik, dikarenakan dapat menarik perhatian dan memberikan stimulus bagi calon pembeli, sehingga *website* sudah **layak** dijadikan sebagai media promosi. Untuk tahap distribusi kedua, dilakukan distribusi oleh pemilik usaha Hobbey.co dan tahap distribusi ketiga adalah mempublikasikan hasil penelitian di jurnal terakreditasi untuk diimplementasikan oleh masyarakat luas.

5.2 Implikasi

Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai masukan bagi pelaku Usaha Kecil, Mikro dan Menengah (UMKM) dalam rangka mengembangkan bisnis serta membangun identitas dan reputasi dari *brand* atau menciptakan media promosi yang kreatif serta interaktif bagi calon konsumen.

5.3 Rekomendasi

Peneliti menyadari masih banyak kekurangan dalam penelitian ini. Maka dari itu, peneliti mengajukan beberapa rekomendasi yang mungkin dapat diimplementasikan pada penelitian selanjutnya, diantaranya adalah sebagai berikut.

1. Melakukan pengembangan atau penambahan halaman pada sistem *website* interaktif itu sendiri, dikarenakan masih kurangnya pengetahuan peneliti mengenai *web developing*.
2. Melakukan penelitian lebih lanjut mengenai *usability* /dan pengalaman pengguna (*User Experience*) saat mengunjungi *website* interaktif, seperti analisis *usability* pada *website* dengan menggunakan instrumen *System Usability Scale* atau menggunakan instrumen *User Experience Questionnaire* dengan jumlah responden yang lebih besar dalam rangka meningkatkan akurasi pada penelitian.
3. Mengembangkan sistem visualisasi tiga dimensi pada *website* yang lebih baik dengan menggunakan **Three.js** atau sejenisnya.
4. Memperbaiki konten serta meningkatkan kreativitas yang ada pada *website* sehingga dapat meningkatkan indikator ketepatan (*dependability*) dan indikator kebaruan (*novelty*) pada penilaian pengalaman pengguna.
5. Diharapkan, terdapat pengembangan atau perbaikan pada halaman *website* untuk tampilan *mobile*, dikarenakan performa *website* yang belum sempurna.
6. Melakukan penelitian lebih lanjut mengenai perbaikan *user interface* dengan mengajukan rekomendasi perbaikan desain pada *website* menggunakan metode *Heuristic Evaluation*.
7. Memperbaiki fitur visualisasi objek tiga dimensi yang belum maksimal dengan menambahkan fitur agar objek tiga dimensi bisa direpresentasikan pada tubuh pengguna secara langsung sesuai dengan ukuran badan atau lengan pengguna.