

BAB 5

SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian kegiatan evaluasi dan perbaikan UX *website bisnisdigital.upi.edu* dengan metode *design thinking*. Serta berfokus pada *usability* menurut ISO 9421-11 yaitu *effectiveness*, *efficiency*, dan *satisfaction* dengan target pengguna mahasiswa Bisnis Digital UPI sebagai *end-user* terdekat, maka didapatkan beberapa kesimpulan penelitian sebagai berikut;

- a. Evaluasi UX terhadap *website bisnisdigital.upi.edu*. berhasil dilakukan pada tahap *empathize* dan *define* dalam metode *design thinking*. Hasilnya, berdasarkan tiga aspek *usability* ISO 9421-11 secara umum mendapatkan hasil yang kurang baik. Efektivitas *usability* dari *website bisnisdigital.upi.edu*. terkategori “*Bad*” dengan perolehan nilai sebesar 60%, sedangkan dari aspek efisiensi memperoleh nilai 38%, dan dari segi kepuasan penggunaan memperoleh skor dibawah rata-rata yaitu 33 dari 100. Hasil ini turut dilengkapi dengan perolehan data hasil wawancara yaitu 10 poin perbaikan *usability* pada *website* yang merupakan keluhan dari peserta responden selama melaksanakan pengujian *website*.
- b. Perbaikan UX terhadap *website bisnisdigital.upi.edu*. yang dilakukan pada tahap *ideate* hingga *test* dalam metode *design thinking* berhasil dilakukan dengan menggunakan data hasil dari evaluasi pada tahap *empathize* dan *define*. Hasilnya didapatkan rekomendasi desain hasil perbaikan dalam bentuk *prototype* yang kemudian di uji kembali kepada pengguna.
- c. *Prototype* dari desain hasil perbaikan, berhasil di uji kembali kepada pengguna pada tahap *test* dengan menggunakan indikator yang sama yaitu tiga aspek *usability* ISO 9421-11. Hasilnya, dari aspek efektivitas *website*, memperoleh nilai 100% dengan kategori “*Good*”, meningkat 40% dibandingkan dengan desain yang lama. Aspek efisiensi memperoleh nilai 100%, meningkat sebesar 62% dibandingkan desain lama. Catatan peningkatan efisiensi terhadap pengerjaan ketiga *task* UT pun mengalami peningkatan signifikan, dimana rekomendasi desain *website* hasil perbaikan

dapat memangkas waktu pengerjaan *task* 1 hingga 89,5%, *task* 2 hingga 89,7%, dan *task* 3 hingga 77,4% dari catatan waktu sebelumnya. Serta dari segi kepuasan penggunaan, memperoleh skor SUS diatas rata-rata yaitu 86,5. Skor ini meningkat sebesar 53,5 poin dibandingkan dengan skor SUS sebelumnya dengan desain sebelum perbaikan.

- d. Seluruh pengguna yang menjadi responden fase *testing* ini memberikan tanggapan positif terhadap desain hasil perbaikan. Seluruh responden berpendapat bahwa desain hasil perbaikan yang telah dicoba, memberikan pengalaman penggunaan yang lebih baik karena tampilan serta alur yang disajikan, membantu mengatasi permasalahan yang dihadapi ketika pada pengujian UT yang pertama dengan desain lama.

5.2 Implikasi Manajerial

Penelitian ini menghasilkan implikasi yang dapat bermanfaat khususnya bagi pihak pengembang *website* dan umumnya bagi Program Studi Bisnis Digital UPI itu sendiri yang dapat dijabarkan dalam 3 poin berikut;

1. Pihak pengembang *website* dapat mengetahui bagaimana kualitas dari UX *website bisnisdigital.upi.edu.* saat ini berdasarkan data yang diperoleh dari hasil evaluasi UX yang telah dilakukan.
2. Pihak pengembang *website* mendapatkan rekomendasi perbaikan atas hasil dari evaluasi UX yang dilakukan, berupa desain *website* dalam bentuk *prototype*.
3. Implikasi pada poin ke 1 dan 2 dapat dipergunakan oleh pihak pengembang *website* program studi Bisnis Digital UPI untuk meningkatkan kualitas UX dari *website*, terutama dalam segi *usability* atau kemudahan penggunaannya.

5.3 Rekomendasi

Saran dalam penelitian ini, jika rekomendasi perbaikan pada penelitian ini di implementasi oleh pengembang *website bisnisdigital.upi.edu.*, maka lakukan kembali pengujian ataupun evaluasi terkait UX nya dengan metode yang berbeda, indikator yang berbeda ataupun dengan target pengguna yang lebih luas. Temukan ruang-ruang dan potensi perbaikan lainnya yang dapat diperbaiki dan ditingkatkan dari *website bisnisdigital.upi.edu* sehingga dapat menghasilkan UX yang semakin baik, intuitif, dan semakin bermanfaat bagi pengguna.