

BAB V

SIMPULAN IMPLIKASI DAN REKOMENDASI

5.1 Simpulan

Hasil dari penelitian yang berjudul “Pengembangan *User Interface* dan *User Experience* Menggunakan *Design thinking* Pada *Website* SIHACI (Sistem Informasi Hayu Ameng Ka Cianjur)” ini dapat disimpulkan berdasarkan tahapan-tahapan pengembangan dan pengujian desain *website* SIHACI dengan menggunakan *design thinking* sebagai salahsatu solusi permasalahan penyebaran informasi terkait pariwisata yang ada di Cianjur. Kesimpulan yang didapatkan sebagai berikut :

1. Permasalahan yang ditemukan dalam penelitian dengan melakukan *in-depth-interview* kepada pengguna yaitu pengguna merasa kurang terhadap penyebaran informasi pariwisata Cianjur, kurang detailnya informasi wisata pada *website* SIHACI, tampilan *website* kurang menarik, tidak lengkapnya fitur untuk melakukan pencarian informasi, dan tidak adanya fitur untuk *update* data.
2. Hasil pengembangan desain *user interface* pada *website* SIHACI yang menjadi solusi atas permasalahan yang ditemukan dengan penambahan konten informasi serta fitur Andalan, diantaranya memberikan sajian informasi yang lebih lengkap, tampilan antarmuka menjadi lebih modern untuk menarik perhatian pengguna, serta penambahan fitur pencarian dan fitur *update* data.
3. Pada pengujian *usability testing* didapatkan simpulan bahwa pengujian yang dilakukan telah mendapatkan hasil kulifikasi sangat baik, berdasarkan skor SUS yang didapatkan dengan nilai 88,6 menunjukkan hasil desain pengembangan *website* SIHACI dapat diterima oleh responden. Dapat disimpulkan bahwa Pengembangan *User Interface* dan *User Experience* Menggunakan *Design thinking* Pada *Website* SIHACI (Sistem Informasi Hayu Ameng Ka Cianjur) dapat digunakan dan mengoptimalkan untuk mencari informasi wisata yang ada di Cianjur.

5.2 Implikasi

5.2.1 Implikasi Teoritis

Pengembangan *User Interface* dan *User Experience* Menggunakan *Design thinking*. Pada *website* SIHACI dapat menjadi pilihan yang tepat bila ingin mengembangkan produk *digital* dengan masalah yang kompleks, karna dengan menggunakan *design thinking* dapat menyelesaikan masalah dengan cara menggali kebutuhan pengguna dan dapat mendapatkan *behavior* untuk menentukan solusi untuk menyelesaikan masalah tersebut dan dapat bekerja secara *adaptif*

5.2.2 Implikasi Parktis

Hasil penelitian ini menunjukkan pengembangan *website* SIHACI dengan *design thinking* dapat dikembangkan kembali dengan mudah menyesuaikan dengan kebutuhan pengguna dan kebutuhan instansi terkait pencairan informasi pariwisata Cianjur dapat dilakukan sesuai dengan tahapan *design thinking* guna untuk mendapatkan kebutuhan para wisatawan untuk mendapatkan informasi wisata Cianjur.

5.3 Rekomendasi

Berdasarkan dari hasil penelitian yang telah diuraikan, maka peneliti mengajukan beberapa rekomendasi terkait pengembangan *website* SIHACI ini sebagai berikut.

1. Hasil pengembangan *user experience* untuk *website* SIHACI didapatkan hasil pengujian dengan *metric stratification* didapatkan skor SUS dengan nilai 88.6 yang di ujikan kepada 30 responden melalui kuesioner dan diambil 5 sampel untuk lakukan pengujian *usability testing* dengan *metric effectiveness* dan *metric efficiency*. Oleh sebab itu untuk penelitian selanjutnya harus dapat mendapatkan sampel yang lebih banyak untuk memperluas jangkauan riset.

2. Dilakukannya pengembangan fitur pada *website* SIHACI sesuai dengan kebutuhan pengguna untuk menambah nilai *usability* serta penyelesaian masalah yang lebih optimal untuk wisatawan untuk mendapatkan informasi pariwisata Cianjur.