

BAB V

SIMPULAN, DAN REKOMENDASI

5.1 Simpulan

Berdasarkan tahapan perancangan dan implementasi yang telah dilakukan pada penelitian dengan judul “Perancangan *User Interface* dan *User experience website* literasi Will’Do Menggunakan konsep gamifikasi”. didapatkan beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. Pada proses perancangan *user interface* berdasarkan *user experience* sebagai solusi permasalahan literasi bagi peserta didik MTSN 31 Jakarta guna mempersiapkan diri untuk mengikuti tes *PISA* didapatkan kesimpulan bahwa *website website* literasi Will’Do yang dikembangkan memiliki beberapa fitur utama yang disesuaikan dengan kebutuhan dan permasalahan yang dialami pengguna. Adapun fitur yang terdapat pada *website* ini meliputi tersedianya fitur soal-soal, bacaan, peringkat (*ranking*), serta beberapa elemen gamifikasi seperti *point*, *leaderboards*, *level* sebagai penunjang motivasi peserta didik dalam menggunakan *website* literasi Will’Do.
2. Berdasarkan data pada tabel diatas menunjukkan hasil skor *SUS* dengan nilai 78 yang mana nilai tersebut dalam kriteria “*adjective rating*” berada pada tingkat “*Okay*” untuk kriteria “*grade scale*” berada pada *grade* “*C*” dan untuk kriteria “*acceptability rangers*” berada pada “*acceptable*”. Berdasarkan hasil yang didapatkan tersebut menunjukkan bahwa hasil skor sudah berada di batas aman tingkat *usability* pada *website* Will’Do, tetapi masih perlu dilakukan peningkatan agar masuk kedalam *grade* yang lebih tinggi.

5.2 Implikasi

Menerapkan metode *Design Thinking* dalam perancangan *website* literasi bagi peserta didik MTSN 31 Jakarta merupakan pilihan yang tepat untuk mengatasi masalah kompleks dalam pengembangan produk digital. Dengan pendekatan *Design Thinking*, masalah yang rumit dapat diselesaikan dengan menggali permasalahan dan kebutuhan yang dihadapi oleh target pengguna, sehingga dapat ditemukan solusi terbaik yang dapat menangani permasalahan tersebut secara adaptif.

Selain itu, metode *Design Thinking* juga dapat dengan mudah diterapkan dalam perancangan *website* literasi bagi peserta didik MTSN 31 Jakarta untuk mengembangkan ulang produk digital ini. Para peneliti tidak perlu memulai dari tahap empati (*empathize*) seperti sebelumnya, namun mereka dapat memulai dari tahap manapun yang dianggap relevan. Selanjutnya, *website* ini telah memiliki *design system* yang akan memudahkan proses pengembangan *website* di masa depan.

5.3 Rekomendasi

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, maka rekomendasi yang dapat diberikan adalah sebagai berikut:

1. Lembaga pendidikan dapat mengintegrasikan *website* literasi sebagai media pembelajaran pada peserta didik khususnya dalam hal membaca.
2. Guru dapat menerapkan konsep gamifikasi pada *website* Will'Do yang dimiliki agar lebih variatif dan meningkatkan minat siswa dalam belajar.
3. Penelitian ini hanya merancang dan membuat *website* untuk literasi membaca saja, tidak dengan literasi lain seperti sains, matematika, dll. Sehingga pada penelitian selanjutnya dapat dilakukan pengembangan terhadap *website* Will'Do ini.