

## **BAB V**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **5.1 Kesimpulan**

Secara keseluruhan, penelitian ini bertujuan untuk memberikan solusi desain *user interface/user experience* (UI/UX) pada *website* UMKM Anfasa Herbal. Penelitian ini menggunakan metode *Design thinking* yang berfokus pada kebutuhan pengguna melalui lima tahap, yaitu *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *testing*. Dalam proses ini, peneliti berhasil menghasilkan desain UI/UX yang telah dirancang khusus untuk memenuhi kebutuhan dan harapan pengguna, dengan fokus untuk meningkatkan *brand awareness* UMKM Anfasa Herbal.

Berdasarkan hasil perancangan desain UI/UX pada *website* UMKM Anfasa Herbal, terdapat beberapa kesimpulan yang dapat diambil:

1. Penelitian ini berhasil mendeskripsikan konsep perancangan desain *User interface* (UI) dan *User experience* (UX) *website* Anfasa Herbal berdasarkan kebutuhan pengguna. Melalui tahap wawancara dengan pemilik UMKM dan pengguna, diperoleh pemahaman yang mendalam tentang preferensi, harapan, dan kebutuhan pengguna. Hasil dari penelitian ini menjadi dasar dalam merancang desain *website* yang mengutamakan kebutuhan dan pengalaman pengguna.
2. Proses perancangan desain UI/UX *website* Anfasa Herbal dilakukan dengan menggunakan metode *Design thinking*. Langkah-langkah dalam *Design thinking*, yaitu *Empathize*, *Define*, *Ideate*, *Prototype*, dan *Test*, diimplementasikan secara sistematis dalam penelitian ini. Metode ini membantu dalam menciptakan desain yang inovatif, fungsional, dan berfokus pada kebutuhan dan pengalaman pengguna.
3. Hasil penelitian ini menghasilkan desain *website* sebagai salah satu strategi *Digital Branding* untuk UMKM Anfasa Herbal. Melalui perancangan antarmuka pengguna (UI) dan pengalaman pengguna (UX), *website* berhasil

mempresentasikan identitas merek, produk, dan nilai-nilai perusahaan dengan jelas dan menarik. Desain yang dihasilkan mampu meningkatkan interaksi antara merek dan pengguna serta memfasilitasi navigasi yang lancar, memberikan pengalaman yang positif dalam menjelajahi *website*.

4. Melalui metode *System usability scale* (SUS), tingkat kepuasan pengguna dalam berinteraksi dengan desain UI/UX *website* Anfasa Herbal dievaluasi, sehingga bisa ditarik kesimpulan bahwa tingkat kepuasan pada *pengujian system usability scale* (SUS) dengan penyebaran kuesioner kepada 30 responden rata-rata memberikan penilaian yang positif dan menghasilkan nilai skor akhir sebesar **82**. Menurut *acceptable range* hasil skor tersebut masuk dalam kategori *Excellent*. Pada kategori skala *grade scale*, hasil skor kuesioner sus memiliki rata-rata 82 yang termasuk dalam kategori grade B. Sedangkan pada *adjective rating*, menghasilkan nilai performa yang masuk dalam tingkat *Acceptable*.
5. Hasil keseluruhan penelitian ini menunjukkan bahwa perancangan desain UI/UX *website* bukan hanya sekadar alat untuk berada dalam ranah digital, tetapi juga sebagai elemen kunci dalam merancang strategi *Digital Branding* yang dapat meningkatkan visibilitas merek dan membangun hubungan yang lebih erat antara UMKM Anfasa Herbal dan pelanggannya. Dengan adanya desain *website* yang sesuai dengan kebutuhan dan preferensi pengguna, UMKM Anfasa Herbal dapat mengoptimalkan potensi digital branding melalui platform online yang lebih interaktif, informatif, dan menarik.

## 5.2 Saran

Pada hasil penelitian ini tentunya masih memiliki kekurangan yang dapat dikembangkan dimasa mendatang dengan disempurnakan membuat tampilan rancang bangun *website* agar dapat digunakan dalam berbagai macam bentuk perangkat. Dalam era digital yang terus berkembang, pengguna mengakses internet melalui berbagai perangkat seperti komputer, tablet, dan ponsel pintar. Oleh karena itu, penting untuk mengoptimalkan desain *website* agar dapat menyesuaikan dengan berbagai ukuran layar dan resolusi, serta menjaga fungsionalitasnya di semua perangkat tersebut,