

BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI

Pada BAB V ini akan dijelaskan mengenai kesimpulan, implikasi, dan saran dari tahapan-tahapan pengembangan *user interface* dan *user experience* pada sistem administrasi perpustakaan menggunakan metode *design thinking*.

5.1 Simpulan

Setelah melakukan perancangan *user experience* dan *user interface* pada sistem administrasi perpustakaan SMA Negeri 1 Cilamaya menggunakan metode *design thinking*, peneliti dapat menarik beberapa kesimpulan yaitu sebagai berikut:

1. Tahap awal dalam proses ini adalah *empathize* yang disertai dengan pembuatan *empathy map* dan *user journey map* yang bertujuan untuk membantu perancang dalam memahami masalah dari sudut pandang pengguna. Perancangan berlanjut ke tahap *define* dengan pembuatan *pain point*, *gain point*, *point of view*, dan *how might we*. Selanjutnya, pada tahap *ideate*, *solution idea*, *affinity diagram*, dan *userflow* dikembangkan berdasarkan hasil dari tahap *empathize* dan *define*. Hasil dari tahap *ideate* kemudian diaplikasikan dalam bentuk *prototype*, termasuk *low-fidelity prototype*, *high-fidelity prototype*, serta *brand identity dan design system*. *Prototype* yang telah dibuat kemudian divalidasi oleh ahli UI/UX dan ahli perpustakaan. Hasil dari tahap validasi tersebut menyediakan masukan untuk melakukan revisi pada desain guna memperbaiki sistem administrasi perpustakaan. Setelah melalui tahap validasi dan revisi, *prototype* diujicobakan oleh pengguna melalui *usability testing* menggunakan metrik *effectiveness*, *efficiency*, dan *satisfaction*.
2. Hasil akhir uji coba *prototype website* sistem administrasi perpustakaan SMA Negeri 1 Cilamaya halaman pengguna berdasarkan hasil metrik *effectiveness*, semua sampel berhasil menyelesaikan tugas yang diberikan dengan rata-rata keberhasilan sebesar 100%. Untuk hasil metrik *efficiency*, rata-rata *time based efficiency* 0,131, dan dengan *time behavior* yaitu sangat cepat. Kemudian hasil metrik *satisfaction*, memperoleh nilai 80,16. Sedangkan untuk *prototype website* sistem administrasi perpustakaan SMA Negeri 1 Cilamaya halaman admin berdasarkan hasil

metrik *effectiveness*, semua sampel berhasil menyelesaikan tugas yang diberikan dengan rata-rata keberhasilan sebesar 100%. Untuk hasil metrik *efficiency*, rata-rata *time based efficiency* 0,042 dan dengan *time behavior* yaitu sangat cepat. Kemudian hasil metrik *satisfaction*, memperoleh nilai 87,5. Seluruh skor akhir uji coba *Website* Sistem Administrasi Perpustakaan SMA Negeri 1 Cilamaya dari aspek *effectiveness* dengan 100% rate berhasil, aspek *efficiency* dengan dengan rata-rata 0,0865 yang berarti sangat cepat dan aspek *satisfaction* dengan rata-rata skor 83,83 yang termasuk dalam kriteria “*Adjective Rating*” berada pada tingkat “*Excellent*”, untuk kriteria “*Grade Scale*” berada pada grade “A” dan untuk kriteria “*Acceptability Ranges*” berada pada “*Acceptable*”.

5.2 Implikasi

Dalam penelitian ini, hasilnya menunjukkan bahwa pengembangan *User Experience* dan *User Interface* untuk sistem administrasi perpustakaan di SMA Negeri 1 Cilamaya dapat dijadikan sebagai rancangan sistem administrasi yang memudahkan kegiatan di perpustakaan bagi siswa, guru, dan pustakawan. Dalam proses pengembangannya, rancangan *user experience* dan *user interface* ini telah mengimplementasikan kebutuhan dan permasalahan yang dihadapi pengguna perpustakaan dan telah diverifikasi oleh ahli desain UI/UX dan ahli perpustakaan, serta diuji kepada pengguna dengan hasil yang memenuhi syarat. Rancangan ini dapat diperluas menjadi sebuah *website* sistem administrasi perpustakaan yang komprehensif.

5.3 Rekomendasi

Saran atau rekomendasi yang terdapat pada penelitian pengembangan sistem administrasi perpustakaan SMA Negeri 1 Cilamaya ini adalah:

1. Dilakukan pengembangan fitur pada *website* sistem administrasi perpustakaan dengan menambahkan fitur-fitur unggulan yang bertujuan untuk meningkatkan *usability* dan memberikan solusi yang optimal bagi siswa, guru, dan pustakawan. Contohnya adalah penyediaan halaman baca *online* yang dapat diakses langsung melalui *website*, serta penambahan *barcode* pada detail buku.

2. Pengembang dapat memperluas pengetahuan mereka dalam pengembangan *website* agar beberapa fitur dapat diterapkan dengan maksimal sehingga pengguna dapat menggunakannya dengan lebih efektif dan efisien.
3. Mengadakan Pelatihan dan Edukasi lebih lanjut kepada pengguna, yaitu siswa, guru, dan pustakawan, terkait penggunaan sistem administrasi perpustakaan. Pelatihan ini dapat membantu pengguna untuk lebih memahami fitur-fitur yang tersedia, mengoptimalkan penggunaan sistem, dan memanfaatkan potensi sistem secara maksimal.