

BAB VI

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian ini, dapat ditarik kesimpulan bahwa penelitian telah berhasil dilakukan dengan analisis kekurangan serta merancang desain UI/UX menggunakan metode *User Centered Design* dan *System Usability Scale* yang menghasilkan solusi desain *website* dari BPD Bali. Dimana telah dilakukan analisis awal kekurangan desain *website* BPD Bali melalui kuesioner *online* dengan menghasilkan skor *System Usability Scale* (SUS) sebesar 52,66, yang termasuk dalam kategori grade D (*poor*), menunjukkan kesulitan yang dialami pengguna dalam mengakses situs. Setelah dilakukan pengembangan prototipe *User Interface* (UI) dan *User Experience* (UX) dengan metode *User Centered Design* (UCD) dan evaluasi ulang menggunakan SUS, skor meningkat signifikan menjadi 71,25, masuk kategori grade B (*good*).

B. Saran

Saran-saran untuk penelitian selanjutnya terkait pengembangan dan implementasi prototipe *User Interface* (UI) dan *User Experience* (UX) *website* www.bpd Bali.co.id adalah sebagai berikut:

1. Eksplorasi Metode Lain: Mengembangkan pengujian dengan menggunakan metode lain seperti *Goals Direct Design* (GDD), *Design Thinking*, atau metode lain yang sesuai dengan kebutuhan pengguna. Metode-metode ini dapat memberikan sudut pandang dan pendekatan yang berbeda dalam memahami dan memenuhi kebutuhan pengguna dengan lebih baik.
2. Pengujian dengan *Range* Usia yang Luas: Memperluas rentang usia dalam pengujian kuesioner untuk mendapatkan pemahaman yang lebih dalam tentang bagaimana *website* dapat diakses dan digunakan dengan nyaman oleh pengguna dari berbagai rentang usia. Ini akan membantu memastikan bahwa desain

website dapat menyesuaikan diri dengan preferensi dan kebutuhan pengguna dari berbagai kelompok usia.

3. Implementasi Prototipe ke *Website* yang Ada: Melanjutkan untuk menerapkan hasil dari prototipe yang telah dirancang ke dalam *website* www.bpd Bali.co.id yang sudah ada. Ini termasuk proses integrasi desain yang telah disempurnakan ke dalam sistem yang ada, serta memastikan bahwa perubahan yang diperlukan dapat diimplementasikan dengan efektif tanpa mengganggu kinerja dan fungsionalitas *website* yang sudah berjalan.

Dengan mengambil langkah-langkah ini, penelitian selanjutnya dapat memperdalam pemahaman tentang kegunaan dan kepuasan pengguna terhadap *website*, serta mengidentifikasi cara untuk terus meningkatkan pengalaman pengguna secara berkelanjutan. Implementasi hasil prototipe ke dalam *website* yang sudah ada juga merupakan langkah kritis dalam menerapkan temuan penelitian ke dalam praktik nyata, untuk memastikan bahwa manfaat yang diinginkan dari perbaikan desain dapat sepenuhnya direalisasikan.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Pakguru.co.id, “Perkembangan Iptek di Dunia Setelah Abad ke-20 dan Pengaruhnya di Indonesia.” Diakses: 18 Juli 2024. [Daring]. Tersedia pada: <https://pakguru.co.id/jelaskan-tentang-perkembangan-iptek-di-dunia-setelah-abad-ke-20/>
- [2] artikelpendidikan.id, “Perubahan Sosial & Kemajuan Teknologi: Keterkaitan yang Signifikan.” Diakses: 18 Juli 2024. [Daring]. Tersedia pada: <https://artikelpendidikan.id/apa-hubungan-perubahan-sosial-dengan-kemajuan-teknologi/>
- [3] Alhidayath Parinduri, “Pengaruh Kemajuan IPTEK Terhadap NKRI: Positif dan Negatif.” Diakses: 18 Juli 2024. [Daring]. Tersedia pada: <https://tirto.id/pengaruh-kemajuan-iptek-terhadap-nkri-positif-dan-negatif-gnWh>
- [4] dr. Juliana Ng, “Teknologi Kesehatan: Perkembangan, Dampak, serta Contoh.” Diakses: 18 Juli 2024. [Daring]. Tersedia pada: <https://aido.id/his/perkembangan-teknologi-kesehatan-serta%20contoh/detail>
- [5] Kementerian Ketenagakerjaan, “Proyeksi Kebutuhan Tenaga Kerja di Perusahaan Berdasarkan Kompetensi Pada Sektor Teknologi Informatika & Komunikasi Pada Tahun 2022 - 2025,” https://satudata.kemnaker.go.id/satudata-public/2022/04/files/publikasi/1650296308464_2021%2520-%2520Buku%2520Proyeksi%2520Kebutuhan%2520Tenaga%2520Kerja%2520Sektor%2520TI.pdf.
- [6] Iftitah Nurul Laily, “Pengertian Website Menurut Para Ahli, Beserta Jenis dan Fungsinya - Edukasi Katadata.co.id.” Diakses: 18 Juli 2024. [Daring]. Tersedia pada: <https://katadata.co.id/lifestyle/edukasi/6200a2a9697ec/pengertian-website-menurut-para-ahli-beserta-jenis-dan-fungsinya>
- [7] Cworks, “Peran Penting UI/UX dalam Pengembangan Aplikasi.” Diakses: 18 Juli 2024. [Daring]. Tersedia pada: <https://cworks.id/id/pentingnya-peran-ui-ux-dalam-pengembangan-aplikasi/>
- [8] K. Angelina, E. Sutomo, dan V. Nurcahyawati, “Desain UI UX Aplikasi Penjualan dengan Menyelaraskan Kebutuhan Bisnis menggunakan Pendekatan Design Thinking,” *TEMATIK*, vol. 9, no. 1, hlm. 70–78, Jun 2022, doi: 10.38204/tematik.v9i1.915.

- [9] BPD Bali, "PT Bank Pembangunan Daerah Bali." Diakses: 18 Juli 2024. [Daring]. Tersedia pada: <https://www.bpd Bali.co.id/page/read/56>
- [10] W. Widhiarso, J. Dan, S. Stmik, dan M. Palembang, "Metode UCD (User Centered Design) Untuk Rancangan Kios Informasi Studi Kasus : Rumah Sakit Bersalin XYZ." Diakses: 27 Juli 2024. [Daring]. Tersedia pada: <https://adoc.pub/metode-ucd-user-centered-design-untuk-rancangan-kios-informa.html>
- [11] C. Damayanti, A. Triayudi, dan I. D. Sholihati, "Analisis UI/UX Untuk Perancangan Website Apotek dengan Metode Human Centered Design dan System Usability Scale," *Jurnal Media Informatika Budidarma*, vol. 6, no. 1, hlm. 551, Jan 2022, doi: 10.30865/mib.v6i1.3526.
- [12] A. A. Andryadi dan N. H. Fatonah, "Analisis User Experience Dan User Interface (UI/UX) Pada Website Menggunakan Metode Google Design Sprint (Studi Kasus : CV Tirta Kalimaya)," *Jurnal Teknologi dan Bisnis*. 3. 137-144. 10.37087/jtb.v3i2.61. , vol. 3, no. 2, hlm. 137–144, 2021.
- [13] F. Utami, Dr. A. W. R. Emanuel, dan Y. D. Handarkho, "perancangan User Interface dan User Experience dengan Metode System Usability Scale dan Goal Directed Design," *Jurnal Informatika Atma Jogja*, vol. 4, no. 2, hlm. 155–162, Nov 2023, doi: 10.24002/JIAJ.V4I2.8061.
- [14] D. Haryuda Putra, M. Asfi, dan R. Fahrudin, "Perancangan UI/UX Menggunakan Metode Design Thinking Berbasis Web Pada Laportea Company," *Jurnal Ilmiah Teknologi Infomasi Terapan*, vol. 8, no. 1, hlm. 111–117, Des 2021, doi: 10.33197/JITTER.VOL8.ISS1.2021.730.
- [15] A. Pardede dan A. Sidik, "Teori, Strategi, dan Evaluasi Merancang Website dalam Perspektif Desain." Diakses: 27 Juli 2024. [Daring]. Tersedia pada: <https://repository.uniska-bjm.ac.id/504/>
- [16] "What Is a Website and How Do I Use It? - Matt Annis - Google Buku." Diakses: 12 Juni 2023. [Daring]. Tersedia pada: https://books.google.co.id/books?id=SH-KAwAAQBAJ&printsec=frontcover&hl=id&source=gbs_ge_summary_r&cad=0#v=onepage&q&f=false
- [17] D. M. Arifin dkk., "Implementasi Prinsip Desain Antarmuka pada Purwarupa Website Edukasi Bencana," *Seminar Nasional Aplikasi Teknologi Informasi (SNATi)*, hlm. 11–2018, 2018.

- [18] D. Evi, F. Agus, dan F. Yanto, "Analisis User Experience (UX) Fitur Marketplace Facebook," *Jurnal Ekonomi Dan Teknik Informatika Vol.8 No.2 Juni 2020*, vol. 8, no. 2, 2020, Diakses: 27 Juli 2024. [Daring]. Tersedia pada: <https://e-journal.polsa.ac.id/index.php/jneti/article/view/151/99>
- [19] Frank Guo, "Column: Eliciting Desired Behavior :: UXmatters." Diakses: 20 Juni 2024. [Daring]. Tersedia pada: <https://www.uxmatters.com/columns/eliciting-desired-behavior/>
- [20] Wijaya Alvia Shanardi, "User Centered Design – School of Information Systems." Diakses: 14 Desember 2023. [Daring]. Tersedia pada: <https://sis.binus.ac.id/2019/05/31/user-centered-design/>
- [21] Usability.gov, "User-Centered Design Basics | Usability.gov." Diakses: 15 Desember 2023. [Daring]. Tersedia pada: <https://www.usability.gov/what-and-why/user-centered-design.html>
- [22] Susilo Edi, "Cara Menggunakan System Usability Scale (SUS) Pada Evaluasi Usability." Diakses: 15 Desember 2023. [Daring]. Tersedia pada: <https://www.edisusilo.com/cara-menggunakan-system-usability-scale/>
- [23] A. E. Maulana, A. K. Rivai, dan S. Sarwani, "Analisis Kualitas Sistem Layanan Penilaian Buku Pendidikan Agama (SiLPBPA) Menggunakan Metode System Usability Scale (SUS) Dan Pengembangannya Menggunakan Scrum Berbasis Web," *Jurnal Teknik Informatika*, vol. 13, no. 2, hlm. 103–122, 2020.
- [24] R. Nuqisari dan E. Sudarmilah, "Pembuatan Game Edukasi Tata Surya dengan Construct 2 berbasis Android," *Emitor: Jurnal Teknik Elektro*, vol. 19, no. 2, hlm. 86–92, Sep 2019, doi: 10.23917/emitor.v19i2.7987.
- [25] <https://idcloudhost.com>, "Mengenal Apa itu Figma : Fitur, Fungsi, Cara Kerja / Menggunakannya - IDCloudHost." Diakses: 15 Desember 2023. [Daring]. Tersedia pada: <https://idcloudhost.com/blog/mengenal-apa-itu-figma-fitur-fungsi-cara-kerja-menggunakannya/>
- [26] Wahyu Andhyka Kusuma, Kharisma Muzaki Ghufro, dan Fauzan, "View of Penggunaan User Persona Untuk Evaluasi dan Meningkatkan Ekspektasi Pengguna dalam Kebutuhan Sistem Informasi Akademik," <https://jurnal.instiki.ac.id/index.php/sintechjournal/article/view/587/>

214. Diakses: 19 Juni 2024. [Daring]. Tersedia pada:
<https://jurnal.instiki.ac.id/index.php/sintechjournal/article/view/587/214>
- [27] T. Mardiana dan A. Wiyat Purnanto, “Google Form Sebagai Alternatif Pembuatan Latihan Soal Evaluasi,”
<https://journal.unimma.ac.id/index.php/urecol/article/view/1582>.
Diakses: 27 Juli 2024. [Daring]. Tersedia pada:
<https://journal.unimma.ac.id/index.php/urecol/article/view/1582>
- [28] W. Rianti dan E. Harahap, “Pengolahan Data Hasil Penjualan Online Menggunakan Aplikasi Microsoft Excel Online Sales Result Data Processing Using Microsoft Excel Application,” *Jurnal Matematika*, vol. 20, no. 2, 2021, [Daring]. Tersedia pada:
<https://journals.unisba.ac.id/index.php/Matematika>
- [29] Ramadhana Bagus Solichuddin, “Perancangan User Interface Dan User Experience dengan Metode User Centered Design pada Situs Web ‘Kalografi,’”
<https://journal.uui.ac.id/AUTOMATA/article/view/19477/11576>.