

## **BAB 5**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **5.1 Kesimpulan**

Setelah melakukan implementasi dan pembahasan mengenai Perancangan Ulang UI/UX Sistem Informasi Politeknik Hasnur dengan menggunakan metode *Design Thinking*, maka dapat dirumuskan kesimpulan sebagai berikut :

1. Melalui penerapan metode *Design Thinking*, penulis berhasil mengumpulkan data dan merumuskan solusi atas permasalahan yang dihadapi pengguna dalam menggunakan Sistem Informasi Politeknik Hasnur (SIPHA).
2. Terciptanya desain antarmuka Sistem Informasi Politeknik Hasnur (SIPHA) yang memperhatikan unsur-unsur *User Interface* dan *User Experience* sesuai dengan kebutuhan, harapan, dan pengalaman pengguna.
3. Dengan metode *Usability Testing* menggunakan platform *Maze*, penulis berhasil memperoleh *Usability Score* antara 92-98, yang menunjukkan tingkat *Usability* yang tinggi pada desain antarmuka Sistem Informasi Politeknik Hasnur (SIPHA).

#### **5.2 Saran**

Berikut adalah beberapa saran dari penulis untuk pembuatan proyek akhir :

1. Semua proses *User Interview* sebaiknya dilakukan secara tatap muka agar lebih memahami kebutuhan pengguna dan menghindari kendala dari *interview* secara daring.
2. Proses *Usability Testing* sebaiknya dilakukan secara tatap muka dan melibatkan lebih banyak partisipan agar menghasilkan data yang lebih representatif dan akurat mengenai tingkat *Usability*.
3. Perancangan ulang antarmuka SIPHA sebaiknya juga melibatkan tampilan secara responsif sehingga memudahkan dalam proses *development*.