

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **5.1 SIMPULAN**

Berdasarkan hasil perancangan prototype UI/UX website kantor pertanahan kabupaten klaten dengan menggunakan metode design thinking, maka didapatkan kesimpulan sebagai berikut.

1. Penelitian ini menghasilkan prototype UI/UX aplikasi website kantor pertanahan kabupaten klaten dengan keberhasilan uji coba dari system usability scale (SUS) mendapatkan nilai 75.
2. Penelitian ini menghasilkan prototype UI/UX aplikasi website Kantor Pertanahan Kabupaten Klaten dengan semua responden berhasil menyelesaikan tugas dengan outcome "Direct", menunjukkan tingkat keberhasilan 100%. Ini mengindikasikan bahwa antarmuka atau sistem yang diuji sangat mudah digunakan serta tingkat keberhasilan uji coba yang menunjukkan hasil memuaskan, yaitu rata-rata durasi penyelesaian tugas 59,75 detik, tingkat keberhasilan 100%, dan tanpa kesalahan (0% miss clicks).

## 5.2 SARAN

Setelah melalui tahapan design thinking, berhasil dibuat prototipe website kantor pertanahan kabupaten klaten yang sesuai dengan kebutuhan pengguna. Metode design thinking (empathize, define, ideate, prototype, testing) efektif dalam memahami dan menyelesaikan permasalahan pengguna. Pengujian dengan kuesioner berbasis System Usability Scale (SUS) menunjukkan hasil memuaskan dan memberikan beberapa saran untuk penelitian selanjutnya, yaitu:

1. Menambah beberapa research pada tahap empathize untuk memperoleh pandangan yang lebih luas terkait permasalahan dan kebutuhan pengguna dalam penggunaan aplikasi.
2. Menambah jumlah responden penguji pada proses pengujian usability untuk mendapatkan hasil yang lebih maksimal.
3. Mengembangkan desain yang telah dibuat menjadi sebuah aplikasi pada tahap front-end.