

BAB 5

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang sudah dilakukan, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Desain antarmuka pengguna dan pengalaman pengguna sistem rekrutmen pegawai telah dirancang menggunakan metode *design thinking* dan diimplementasikan sebagai *prototype high fidelity*. *prototype* yang dapat meningkatkan pengalaman pengguna dalam melakukan input dan mengelola data pelamar juga berkomunikasi dengan mereka. Sementara para pelamar mendapat pengalaman pengguna dalam melacak status lamaran mereka.
2. Penggunaan metode *design thinking* dengan tahapan *Empathize*, *Define*, *ideate*, *prototype*, dan *testing*, dalam penelitian ini membantu menghasilkan desain *prototype* UI/UX yang sesuai dengan kebutuhan perusahaan dan memberikan gambaran untuk pengembangan sistem selanjutnya.
3. Pengujian langsung yang melibatkan HRD dan pelamar menggunakan SEQ (*Single Ease Question*) menunjukkan skala 6 dan 7 mengartikan bahwa *Prototype* sistem rekrutmen pegawai ini sangat mudah digunakan. Selain itu, pengujian menggunakan *System Usability Scale* (SUS) juga memberikan skor rata-rata 79, menunjukkan kategori baik dengan skala B, dan menegaskan bahwa desain *prototype* sistem rekrutmen pegawai sudah layak dan diterima oleh pengguna.
4. Pada tahap *brainstorming* dalam penelitian ini, pembuatan ide masih dilakukan sendiri oleh peneliti dengan mempertimbangkan kebutuhan pengguna yang telah diperoleh dari tahap *empathize*, dan *define*.

5.2 SARAN

Berdasarkan hasil penelitian yang sudah dilakukan, maka terdapat saran untuk keberlanjutan penelitian sebagai berikut:

1. Dibutuhkan langkah pengembangan setelah perancangan UI/UX sistem rekrutmen pegawai dalam bentuk *prototype* ini untuk mengubahnya menjadi sebuah sistem yang siap digunakan.
2. Perancangan sistem rekrutmen pegawai saat ini berbentuk web, namun dapat diperluas ke platform lain seperti aplikasi mobile.
3. Melakukan kolaborasi dengan *stakeholder* dalam menghasilkan ide-ide kreatif dan inovatif pada tahap *brainstorming* untuk mendapatkan perspektif yang luas dan beragam dari pihak-pihak yang memiliki kepentingan terkait sistem tersebut. Sehingga, ide-ide yang dihasilkan menjadi lebih sesuai dengan kebutuhan dan harapan pengguna serta menghadirkan solusi yang lebih tepat.