

BAB 5

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan proses perancangan antarmuka sistem E-LKPJ menggunakan metode *Agile UX* selama enam *sprint*, maka dapat disimpulkan hal-hal berikut:

1. Rancangan antarmuka diselesaikan dalam enam *sprint* selama 3 bulan tanpa keterlambatan. Meskipun perancangan hanya dilakukan oleh satu orang, proses ini tetap mampu menghasilkan dokumentasi desain yang lengkap. Terjadi dua kali revisi signifikan terhadap antarmuka berdasarkan masukan pengguna, yang langsung diperbaiki pada *sprint* berikutnya. Sistem mendapat persetujuan langsung dari dua *stakeholder* pada sesi *test & review sprint 6* setelah dilakukan evaluasi bersama, sehingga dinyatakan siap untuk dirilis. Temuan ini menunjukkan bahwa metode *Agile UX* terbukti efektif dalam perancangan antarmuka sistem E-LKPJ Kabupaten Sukabumi.
2. Antarmuka pengguna sistem E-LKPJ dirancang untuk menjawab kebutuhan sistem pelaporan pemerintah daerah secara digital dan terstruktur, dengan tetap memperhatikan preferensi pengguna dan ketentuan regulasi yang berlaku. Rancangan ini diwujudkan dalam bentuk *high-fidelity prototype* yang didukung oleh dokumentasi lengkap, sehingga memberikan gambaran desain yang jelas dan komprehensif bagi tim pengembang. Dengan demikian, proses implementasi dapat dilakukan secara lebih efektif, efisien, dan konsisten.

5.2 SARAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan, terdapat beberapa saran yang dapat dipertimbangkan bagi penelitian selanjutnya:

1. Melibatkan perwakilan *end user* sejak tahap awal proses perancangan, untuk menghasilkan rancangan yang lebih representatif terhadap kebutuhan. Keterlibatan ini penting terutama dalam konteks pemerintahan, supaya

sistem benar-benar selaras dengan kemampuan, kebiasaan kerja, dan tingkat pemahaman.

2. Proses validasi desain pada setiap akhir *sprint* sebaiknya tidak hanya dilakukan oleh pihak penginisiasi sistem, tetapi juga melibatkan *end user* secara langsung jika memungkinkan. Pelibatan ini penting untuk memastikan bahwa kebutuhan *end user* terakomodasi dalam rancangan antarmuka sejak awal, bukan setelah sistem dirilis. Dengan demikian, potensi penyesuaian kebutuhan yang terlambat dapat diminimalkan dan meningkatkan kualitas rancangan sejak awal.

PERPUSTAKAAN
UNIVERSITAS JENDERAL ACHMAD YANU
YOGYAKARTA