

BAB 5

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan dalam merancang sistem informasi akademik untuk Bimbel Touch Education dengan menerapkan pendekatan UCD, maka dapat disimpulkan beberapa hal sebagai berikut.

1. Perancangan antarmuka dan pengalaman pengguna Sistem Informasi Akademik Bimbel Touch Education telah dilakukan dengan mengidentifikasi kebutuhan utama dari pengguna yaitu admin, siswa dan guru. Proses perancangan dengan menerapkan metode UCD dilakukan dengan 3 iterasi yang mencakup pengujian pada rancangan *wireframe*, *high fidelity* dan *high fidelity prototype*. Hasil iterasi 1 dan 2 diimplementasikan untuk penyempurnaan desain sehingga sesuai dengan kebutuhan pengguna. Hasil pengujian iterasi 3 menunjukkan bahwa antarmuka yang dirancang sudah memenuhi kebutuhan pengguna, yang didukung oleh tingginya *completion rate* untuk keseluruhan dan hasil perhitungan skor SUS yang berapa pada kriteria *best imaginable* (terbaik).
2. Penerapan pendekatan UCD terbukti efektif dengan hasil evaluasi pada iterasi terakhir pada *high fidelity prototype* menghasilkan skor *completion rate* yang tinggi dan hasil perhitungan skor SUS yang baik. Pada pengujian admin didapat skor *completion rate* 85 untuk pengujian melalui *tool* Maze dan 85 untuk hasil perhitungan skor SUS dengan kriteria *best imaginable* (terbaik). Pada pengujian siswa didapat skor *completion rate* 88 untuk pengujian melalui *tool* Maze dan 82.5 untuk hasil perhitungan skor SUS dengan kriteria *excellent* (bagus sekali). Pada pengujian guru didapat skor *completion rate* 87 skor pengujian melalui *tool* Maze dan 88,75 untuk hasil perhitungan skor SUS dengan kriteria *best imaginable* (terbaik).

5.2 SARAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, penulis memberikan beberapa saran sebagai berikut.

1. Disarankan agar pada tahap awal penelitian dilakukan analisis konteks pengguna secara lebih mendalam, termasuk identifikasi perangkat yang digunakan oleh admin, siswa, dan guru, guna memastikan desain sistem sesuai dengan kebutuhan pengguna.
2. Disarankan agar penelitian selanjutnya lebih mendalami kebutuhan informasi pengguna, tidak hanya dari sisi fungsi, tetapi juga dari konten dan konteks penggunaan. Pendekatan ini dapat dilakukan melalui metode *user research* seperti wawancara, observasi, serta penyusunan *user journey map* dan *content checklist* bersama pengguna. Dengan cara ini, desain yang dibuat dapat lebih lengkap, relevan, dan sesuai dengan situasi penggunaan sebenarnya.