

V. Kesimpulan dan Saran

5. 1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian tentang Perancangan UI/UX Design Sistem Informasi Manajemen Rapat Berbasis Web dengan Metode *Design Thinking*, diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Metode *Design Thinking* yang diterapkan dalam penelitian ini terbukti efektif dalam merancang sistem berbasis pengguna melalui tahapan *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test*, yang mampu memenuhi kebutuhan pengguna dengan baik.
2. Pengujian *usability testing* menggunakan tools *Maze* terhadap *prototype* desain antarmuka menghasilkan *Maze Usability Score* (MAUS) dengan rincian:
 - Super Admin (92, kategori "Tinggi"): Sistem sangat efisien dan mudah digunakan, dengan sedikit kesalahan, menunjukkan desain yang efektif.
 - Operator (91, kategori "Tinggi"): Sistem tetap mudah digunakan dan efektif, meskipun sedikit lebih rendah dari Super Admin.
 - Karyawan (95, kategori "Tinggi"): Skor tertinggi, menunjukkan sistem sangat mudah dipahami dan digunakan tanpa kesalahan, mencerminkan desain yang sangat *user-friendly*.

Hasil pengujian ini menunjukkan bahwa sistem memiliki efisiensi, efektivitas, dan kemudahan penggunaan yang tinggi, memberikan pengalaman pengguna yang optimal, meminimalkan kesalahan, serta memenuhi kebutuhan navigasi dan interaksi dengan baik. Aspek yang dinilai dalam *usability testing* mencakup efisiensi, kemudahan penggunaan, kemampuan memahami antarmuka, serta kenyamanan dan kepuasan pengguna. Nilai MAUS yang tinggi di semua peran menunjukkan bahwa desain sistem intuitif, mudah diakses, dan meningkatkan produktivitas, sehingga siap diimplementasikan dalam lingkungan kerja.

5. 2. Saran

Saran dari peneliti untuk sistem ini kedepannya adalah :

1. Evaluasi terhadap UI/UX secara berkala terhadap penggunaan sistem setelah diimplementasikan, untuk terus memperbaiki dan menyesuaikan sistem sesuai dengan kebutuhan pengguna yang berkembang.

2. Melakukan pengujian lebih lanjut, seperti uji *usability testing* dan uji kepuasan pengguna.
3. Prototipe yang dihasilkan dapat menjadi dasar untuk pengembangan sistem informasi manajemen rapat di cabang lain PT Angkasa Pura II atau perusahaan serupa. Dalam hal ini, pengembangan sistem perlu mempertimbangkan fleksibilitas dan skalabilitas desain UI/UX.