V. KESIMPULAN DAN SARAN

5.1. Kesimpulan

Dari hasil *usability* dengan metode *system usability scale* (SUS) pada *System Online Journal UNJA*, mendapatkan *score* sebesar 68 yang masuk ke dalam kategori “OK” dan grade “D”. Dengan *score* yang rendah maka dapat disimpulkan bahwa sistem membutuhkan perbaikan desain untuk meningkatkan pengalaman pengguna menjadi lebih baik dan sesuai dengan kebutuhan pengguna. Penggunaan metode *design thinking* dalam proses redesain UI/UX memberikan konsep dan langkah yang tepat dalam penyelesaian masalah pengguna.

Pada tahap analisis, dihasilkan analisis permasalahan, analisis kebutuhan, dan user persona. Pada tahap perancangan, dihasilkan rancangan UI/UX meliputi rancangan *information architecture*, rancangan *user interface* dan *user experience* UI/UX. Rancangan UI/UX di evaluasi menggunakan metode SUS kembali untuk dapat mengetahui *feedback* pengguna terhadap desain yang telah dirancang, serta mengetahui dan mengevaluasi tingkat *usability* dari *prototype* yang telah didesain ulang.

Berdasarkan hasil SUS didapatkan *score* sebesar 93 atau termasuk ke dalam grade A dengan nilai *adjective rating* '*Best Imagineble*' dan rentang *akseptabilitas* pada posisi *acceptable*/dapat diterima. Dari hasil *usability* maka dapat disimpulkan bahwa hasil perancangan ulang telah secara efektif meningkatkan *usability* sistem. Peningkatan ini terlihat dari skor *usability* testing secara keseluruhan yang meningkat dari 68 menjadi 93. Pada skala pengukuran SUS, kegunaan sistem telah bertransisi dari dapat diterima dengan margin terendah menjadi dapat diterima dengan baik.

5.2. Saran

Pada penelitian *redesign user interface website online journal unja* dengan metode *design thinking*, terdapat beberapa saran untuk menyempurnakan sistem yang telah dibuat. Mengingat keterbatasan waktu dan sumber daya, maka peneliti memberikan beberapa saran, meliputi:

1. Peneliti berharap hasil rancangan ulang desain yang telah diberikan dapat implemetasikan oleh tim pengembang atau peneliti selanjutnya.
2. Dalam penelitian ini peneliti berfokus pada penyelesaian masalah pengguna melalui UI/UX design, diharapkan kedepannya dapat dilakukan pengujian terhadap dampak terhadap efektifitas.