

V. KESIMPULAN DAN SARAN

5.1. Kesimpulan

Dari penelitian yang dilakukan telah dihasilkan rancangan desain *UI/UX* sistem cerpen digital dan hasil pengujian *usability* yang baik menggunakan Maze dan UEQ. Penggunaan metode *design thinking* pada penelitian ini sangat membantu dalam proses analisis masalah, solusi, hingga perancangan sistem dan desain guna menyelesaikan masalah yang dialami oleh TPCL.

Penelitian ini dimulai dengan tahapan mengidentifikasi masalah dan kebutuhan pengguna terlebih dahulu guna mendapatkan gambaran yang jelas terhadap permasalahan yang dialami oleh TPCL. Adapun hasil dari proses ini sendiri adalah *empathy map*, *problem statement* dan *user persona*. Setelahnya dilanjutkan dengan proses perancangan. Proses perancangan ini dilakukan guna menghasilkan ide ataupun solusi yang tepat untuk menjawab permasalahan TPCL. Hasil dari proses perancangan ini adalah *information architecture*, *user flow*, *wireframe (low-fidelity)*, rancangan desain *UI/UX* dan *prototype*. Hasil dari rancangan *UI* yang dibuat di uji menggunakan metode *usability testing* dengan bantuan alat *Maze* dan di evaluasi dari sisi *UX*-nya menggunakan *UEQ*. Pengujian *Maze* dilakukan dengan 1 orang guru pembimbing dengan hasil skor sebesar 79, lalu dilakukan juga pada 9 orang anggota aktif TPCL dengan hasil skor sebesar 83. Untuk skor hasil pada 20 orang pembaca adalah sebesar 80. Adapun hasil pengujian dari *UEQ* sendiri keseluruhannya memberikan hasil yang baik. Setiap skala yang diukur memberikan hasil *excellent*. Selain itu, setiap skala tersebut juga masuk ke dalam 10% hasil terbaik berdasarkan *benchmark* dari *UEQ*. Hal ini menunjukkan bahwa desain yang dibuat memiliki pengalaman pengguna yang positif dan baik. Namun, dari keseluruhan hasil pengujian yang dilakukan, peneliti tetap melakukan beberapa perbaikan untuk meningkatkan kualitas rancangan desain antarmuka dan juga pengalaman pengguna sehingga desain *UI/UX* yang dihasilkan dapat sesuai dengan kebutuhan pengguna dan dapat menjadi solusi atas permasalahan TPCL.

Melalui proses identifikasi masalah, diperoleh pemahaman yang lebih jelas mengenai kebutuhan dan tantangan yang dialami pengguna. Informasi ini kemudian menjadi dasar utama dalam merancang desain antarmuka dan pengalaman pengguna yang lebih tepat sasaran. Hasil pengujian menunjukkan bahwa desain yang dikembangkan juga sudah baik dan mampu memberikan pengalaman yang menyenangkan bagi pengguna. Dengan demikian, desain *UI/UX* dan hasil pengujian yang dihasilkan dapat dinyatakan telah sesuai dengan tujuan awal pengembangan aplikasi ini.

5.2. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, terdapat beberapa saran untuk pengembangan penelitian selanjutnya. Pertama, disarankan adanya penambahan fitur yang dapat meningkatkan kenyamanan dalam membaca melalui media digital seperti penambahan fitur kustomisasi tampilan baca. Kedua, sistem diharapkan mampu mempermudah proses pengiriman dan peninjauan cerpen dengan menyediakan fitur pengeditan langsung di dalam sistem, sehingga tidak perlu mengunduh dan mengirim ulang dokumen yang telah diedit. Terakhir, diharapkan penelitian ini dapat dikembangkan lebih lanjut ke dalam bentuk aplikasi *mobile* untuk meningkatkan aksesibilitas dan kenyamanan pengguna.