

V. KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil dan pembahasan penelitian Perancangan UI/UX Sistem Informasi Bank Sampah Bangkitku Kota Jambi berbasis website menggunakan Metode *Design Thinking* yang telah dilakukan, diperoleh kesimpulan sebagai berikut :

1. Perancangan UI/UX dilakukan melalui lima tahapan *design thinking*, yaitu *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test*. Pada tahap *empathize*, dilakukan wawancara dan observasi untuk memahami kebutuhan pengguna. Tahap *define* disusun *empathy map* dan *user persona* untuk merumuskan permasalahan. Pada tahap *ideate*, solusi dirancang dalam bentuk fitur utama, dilanjutkan dengan pembuatan *site map* dan *user flow* untuk menggambarkan struktur serta alur interaksi pengguna. Tahap *prototype* menghasilkan desain website dalam bentuk *low fidelity*, *medium fidelity*, hingga *high fidelity* menggunakan *figma*, yang terdiri dari tiga jenis tampilan : halaman utama, halaman pengurus, dan halaman nasabah.
2. Pengujian *prototype* dilakukan melalui *usability testing* menggunakan *Maze* dan kuesioner *Single Ease Question* (SEQ) melalui *Google Form*. Hasil pengujian *Maze* menunjukkan *maze usability score* (MAUS) sebesar 98 untuk pengurus dan 97 untuk nasabah, keduanya termasuk kategori tinggi. Hal ini menunjukkan *prototype* mudah dipelajari (*learnability*), efisien digunakan (*efficiency*), dan minim kesalahan (*errors*). Pengukuran *satisfaction* melalui kuesioner SEQ menunjukkan bahwa mayoritas partisipan menilai sistem ini mudah dan sangat mudah digunakan, dengan jawaban skala Likert 6 dan 7. Hasil ini menunjukkan bahwa desain *prototype* Sistem Informasi Bank Sampah Bangkitku telah berhasil memenuhi kebutuhan pengguna.

5.2 Saran

Berdasarkan kesimpulan di atas, maka penulis memberikan saran sebagai berikut :

1. Bagi pengembang, hasil desain *prototype* ini dapat diimplementasikan menjadi sistem informasi berbasis website untuk mendukung operasional Bank Sampah Bangkitku Kota Jambi secara digital dan lebih efisien.
2. Bagi peneliti selanjutnya, disarankan untuk fokus menyesuaikan bagian-bagian yang sering terjadi *misclick* agar lebih sesuai dengan kebutuhan dan kebiasaan pengguna.