

## V. KESIMPULAN DAN SARAN

### 5.1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil dan pembahasan pada perancangan UI/UX Sistem Informasi Prakerin di SMK Negeri 2 Kota Jambi, dapat disimpulkan bahwa sekolah tersebut memang memerlukan sistem informasi untuk membantu proses pengelolaan prakerin. Perancangan dilakukan menggunakan pendekatan User-Centered Design (UCD) melalui empat tahapan, yaitu yaitu *context of use*, *specify user requirements*, *design solutions* dan *evaluate design*. Dalam penggunaan UCD ini untuk merancang sistem informasi prakerin yang disesuaikan dengan kebutuhan pengguna serta mengetahui harapan pengguna.

Pada tahap *context of use* dihasilkan kriteria pengguna seperti berada pada usia 16-60 tahun yang merupakan guru serta siswa di SMK Negeri 2 Kota Jambi, dapat mengoperasikan website serta memiliki keterkaitan dengan praktik kerja industri. Kemudian pada wawancara ini dilakukan bersama Ketua yang mendapatkan kesimpulan untuk proses selama kegiatan prakerin berlangsung dan kebutuhan terhadap sistem informasi prakerin. Pada *user persona*, dan *pain point* ini menggambarkan kebutuhan dari pengguna serta mendapatkan hambatan dari pelaksanaan prakerin yang telah berlangsung.

Kemudian pada tahap *specify user requirements* ini menghasilkan *information architecture* berupa menu dan fitur yang ada pada pengguna seperti siswa dengan menu unggah dokumen, presensi harian dan jurnal kegiatan. Kemudian pada guru pembimbing dengan menu validasi jurnal serta penilaian. Pada admin jurusan adanya menu dan fitur untuk mengelola jurusan serta admin utama dengan menu dan fitur untuk mengelola seluruh proses dari pengguna hingga tahun ajaran untuk kegiatan prakerin. Pada *user flow* ini menghasilkan alur untuk pengguna berinteraksi pada sistem informasi prakerin yang selanjutnya digunakan untuk menggambarkan UI. Kemudian pada *wireframes* ini didapatkan hasil penggambaran dari sistem informasi prakerin, namun masih dalam bentuk hitam putih, tanpa adanya visualisasi dan konten.

Pada tahap *design solutions* ini menghasilkan *high fidelity prototype* untuk visualisasi dari sistem informasi prakerin. Desain dari prototipe ini dibuat dengan warna biru dengan tipografi yang nyaman untuk dilihat serta digunakan oleh pengguna. Serta pada tahap *evaluate design* ini menghasilkan hasil dari pengujian yang menggunakan bantuan *tools maze* serta UEQ. Dari rancangan hasil pengujian menggunakan *maze* serta *ueq* ini menggunakan 43 responden untuk dapat mengisi peran dari siswa, guru pembimbing, admin jurusan serta admin utama.

Hasil dari maze ini untuk siswa adalah *usability score* 84 dari 24 responden, untuk guru pembimbing *usability score* 87 dengan responden 9, untuk admin jurusan hasilnya adalah *usability score* 83 dari 9 respnden dan untuk admin utama hasilnya adalah *usability score* 78 dengan responden 1 orang. Kemudian pada hasil dari pengujian UEQ ini didapatkan hasil *excellent* pada seluruh responden. Berdasarkan hasil dari evaluasi ini sisi antarmuka pada sistem informasi prakerin pada penelitian ini menunjukkan bahwa, rancangan desain antarmuka sistem informasi prakerin mudah dipahami, mudah dipelajari, dan diterima dengan baik oleh calon pengguna.

## **5.2. Saran**

Peneliti menyadari bahwa masih terdapat beberapa kekurangan dalam rancangan antarmuka Sistem Informasi Prakerin ini. Oleh karena itu, peneliti memberikan beberapa saran yang dapat dijadikan bahan pertimbangan untuk pengembangan atau penelitian selanjutnya. Beberapa fitur yang disarankan untuk ditambahkan antara lain adalah fitur notifikasi, fitur rekap presensi harian, dan fitur jurnal kegiatan siswa. Namun, karena adanya keterbatasan waktu dan sumber daya, fitur-fitur tersebut belum dapat dilakukan dalam tahap perancangan saat ini.