

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil dari penelitian yang sudah dilakukan terkait dengan perancangan terhadap *user interface* dan *user experience* pada sistem informasi perpustakaan menggunakan metode *design thinking* pada SMP Yatindo, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Pada penelitian ini, penulis menghasilkan desain menu seperti daftar buku untuk melihat informasi buku yang tersedia, keranjang untuk melihat informasi buku yang sedang dipinjam, dan keterlambatan untuk melihat informasi kapan buku sedang dipinjam serta kapan harus dikembalikan.
2. Pada penelitian ini penulis menggunakan metode *design thinking* seperti *emphatize*, *define*, *ideate*, *prototype* dan *test*. Penggunaan metode *design thinking* berguna untuk memahami apa yang pengguna butuhkan pada sistem informasi perpustakaan SMP Yatindo.
3. Berdasarkan hasil penelitian terhadap desain sistem informasi perpustakaan, penulis melakukan pengujian menggunakan *maze design*. Pada pengujian tersebut hasil yang didapatkan pada *usability testing* mendapatkan nilai sebesar 83 yang berarti desain mudah dipahami oleh pengguna.

5.2 Saran

Dalam perancangan sistem informasi perpustakaan SMP Yatindo menggunakan metode *design thinking*, penulis menyadari bahwa masih terdapat kekurangan dan perlu dikembangkan lebih lanjut sehingga dapat menjadi sistem

informasi yang lebih baik dari sebelumnya. Maka peneliti memberikan beberapa saran yang bermanfaat untuk pengembangan sistem berikutnya yaitu sebagai berikut:

1. Menambahkan responden pada tahap *emphatize* untuk memberikan pandangan yang lebih luas terkait dengan hal apa saja yang dibutuhkan dalam pengembangan sistem informasi perpustakaan.
2. Pada tahapan *test* disarankan untuk menambahkan jumlah responden dan skenario pada desain baru untuk mendapatkan hasil yang lebih maksimal pada pengujian desain baru.

