BAB V
PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang sudah dilakukan terkait Penerapan Metode *Design Thinking* Dalam Perancangan UI/UX *E-learning* Berbasis *Website* pada SMA Negeri 4 Tambun Selatan, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Penelitian ini berhasil merancang *prototype* antarmuka *e-learning* berbasis *website* untuk SMA Negeri 4 Tambun Selatan dengan menerapkan pendekatan *Design Thinking* secara menyeluruh. Melalui tahapan *empathize* dan *define*, ditemukan bahwa platform sebelumnya seperti *Google Classroom* dan *WhatsApp* belum mampu memenuhi kebutuhan interaksi dan pemantauan pembelajaran secara optimal.
2. Desain yang dikembangkan merespons kebutuhan nyata dari siswa dan guru, menghasilkan tampilan yang ramah pengguna, konsisten, dan mudah digunakan. Proses ideasi menghasilkan fitur-fitur kunci seperti ruang kelas, absensi, penilaian, dan pelaporan masalah.
3. Hasil pengujian dengan platform *Useberry* menunjukkan seluruh partisipan dapat menyelesaikan tugas dengan jalur langsung dan rata-rata nilai SEQ tinggi, yaitu antara 6.8 hingga 7, yang menandakan kemudahan penggunaan.
4. *Prototype* ini memberikan pengalaman pengguna yang intuitif serta mendukung pembelajaran yang lebih terstruktur dan terukur. Tingkat *learnability*, efisiensi, dan kepuasan pengguna berada pada kategori sangat

Penerapan Metode.., Muhammad Fahreza Mufaris, Fakultas Ilmu Komputer, 2025

baik. Oleh karena itu, rancangan UI/UX ini dinilai layak untuk diimplementasikan secara nyata.

5. Penelitian ini juga membuktikan bahwa pendekatan *Design Thinking* efektif dalam menghasilkan solusi digital berbasis empati pengguna. Dengan demikian, *prototype e-learning* ini mampu menjadi rekomendasi konkret dalam pengembangan media pembelajaran digital di lingkungan sekolah.

5.2 Saran

Dalam proses penyusunan penelitian ini, tentu masih terdapat beberapa kekurangan dan keterbatasan. Oleh karena itu, dibutuhkan pengembangan lebih lanjut agar hasilnya bisa lebih optimal ke depannya. Beberapa saran yang dapat diberikan antara lain sebagai berikut:

1. Aspek Desain

Pengembangan desain antarmuka ke depan perlu mempertimbangkan penambahan fitur interaktif seperti forum diskusi, kalender akademik otomatis, dan notifikasi *real-time* untuk memperkuat keterlibatan pengguna. Konsistensi visual dan prinsip *accessibility* juga harus dijaga agar antarmuka tetap inklusif untuk semua kalangan pengguna, termasuk mereka yang memiliki keterbatasan teknis. Selain itu, diperlukan iterasi desain secara berkala dengan mengacu pada umpan balik pengguna untuk menjaga relevansi tampilan terhadap kebutuhan nyata di lapangan.

2. Aspek Pengembangan Sistem

Pihak sekolah disarankan mulai mempertimbangkan pengembangan sistem *e-learning* internal secara bertahap berdasarkan *prototype* yang telah dirancang. Kolaborasi dengan tim IT yang berpengalaman dibutuhkan agar sistem dapat dikembangkan dan diterapkan secara berkelanjutan. Kemudian dapat diimplementasikan dalam bentuk program yang dapat digunakan oleh sekolah.

3. Aspek Penelitian Selanjutnya

Penelitian mendatang dapat memperluas cakupan responden dengan jumlah partisipan yang lebih besar untuk menguji skalabilitas dan daya adaptasi antarmuka di berbagai kondisi. Evaluasi mendalam terhadap performa sistem jika telah diimplementasikan juga bisa menjadi fokus, seperti melalui pengukuran dampak terhadap prestasi belajar atau efektivitas waktu pengajaran. Selain itu, pendekatan lain seperti metode *Lean UX* atau *Agile UX* dapat dipertimbangkan sebagai pembanding atau penyempurna untuk pengembangan sistem berbasis kebutuhan pengguna.