BAB 5

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil dari proses perancangan, implementasi, dan pengujian yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan beberapa hal sebagai berikut:

1. Sebelum perbaikan, *platform* Invitestory.id memiliki kekurangan pada aspek UI/UX, seperti tampilan yang terlalu ramai, navigasi membingungkan, dan pemilihan font yang kurang menarik. Setelah dilakukan perancangan ulang dengan pendekatan *User centered design* (UCD), tampilan menjadi lebih rapi dan penggunaan fitur lebih mudah. Evaluasi menggunakan metode *System Usability Scale* (SUS) menghasilkan skor 84 dari calon pengantin dan 83,5 dari pengguna umum, keduanya masuk kategori A (*Excellent*), menandakan *design* baru sangat diterima dan berhasil meningkatkan pengalaman pengguna.
2. Penerapan algoritma *Greedy* dalam sistem pemilihan *template* undangan terbukti efektif dalam memberikan rekomendasi yang relevan berdasarkan preferensi pengguna, seperti kategori acara, tema, dan warna favorit. Algoritma ini membantu mempercepat proses pencarian *template* yang sesuai tanpa harus dilakukan secara manual, sehingga pengguna dapat dengan lebih cepat dan mudah menentukan pilihan *template* yang paling cocok dengan kebutuhannya.

Dengan demikian, sistem yang dikembangkan tidak hanya memenuhi kebutuhan fungsional dalam merancang dan menyebarkan undangan digital secara online, tetapi juga menghadirkan solusi yang adaptif, praktis, dan efisien untuk mendukung pengalaman pengguna yang optimal pada *platform Invitestory.id*.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan yang telah dipaparkan, berikut beberapa saran yang dapat dijadikan pertimbangan untuk pengembangan lebih lanjut:

1. Lakukan pengembangan berkelanjutan terhadap tampilan dan fitur *platform* berdasarkan umpan balik pengguna secara berkala agar *platform* tetap relevan dan memenuhi kebutuhan yang terus berkembang.
2. Tingkatkan fitur personalisasi *template*, seperti memungkinkan pengguna menyimpan preferensi *template* atau integrasi dengan data histori pengguna, agar rekomendasi dari algoritma *Greedy* semakin akurat dan sesuai dengan karakteristik pengguna.
3. Lakukan pengujian skala besar terhadap berbagai perangkat dan kelompok pengguna dengan latar belakang berbeda guna memastikan *platform* tetap responsif dan user-friendly dalam berbagai kondisi.
4. Tambahkan fitur aksesibilitas, seperti opsi ukuran huruf, kontras tinggi, dan navigasi keyboard, guna menjadikan *platform* lebih inklusif bagi semua jenis pengguna, termasuk pengguna dengan kebutuhan khusus.
5. Siapkan dokumentasi teknis dan pelatihan bagi tim pengembang maupun pengguna akhir agar sistem dapat dimanfaatkan secara maksimal dan mudah dalam proses pemeliharaan serta pengembangan selanjutnya.