

BAB 5 PENUTUP

5.1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian mengenai perancangan antarmuka pengguna (UI) dan pengalaman pengguna (UX) pada aplikasi *Learning Management System* (LMS) di SMP Jati Agung dengan menggunakan metode *Design Thinking*, dapat ditarik beberapa kesimpulan sebagai berikut :

1. *Prototype* aplikasi LMS berhasil dirancang dengan menggunakan metode *Design Thinking* yang intuitif, estetis, dan ramah pengguna, sesuai dengan kebutuhan empat peran utama pengguna, yaitu murid, guru, orang tua, dan admin. Berdasarkan rumusan masalah pertama, perancangan ini memberikan solusi terhadap tantangan dalam interaksi digital di lingkungan sekolah. Setiap elemen visual dan alur navigasi dikembangkan untuk meningkatkan kenyamanan dan kemudahan penggunaan, sehingga desain yang dihasilkan mampu memenuhi ekspektasi pengguna dalam hal aksesibilitas, fungsionalitas, dan pengalaman belajar yang lebih baik.
2. Penerapan metode *Design Thinking* dalam proses perancangan antarmuka aplikasi *Learning Management System* (LMS) di SMP Jati Agung terbukti efektif dalam mengidentifikasi permasalahan secara mendalam serta merumuskan solusi desain yang berorientasi pada kebutuhan nyata pengguna. Pada rumusan masalah kedua, pendekatan ini berhasil menciptakan desain yang lebih *human-centered* dan kontekstual, sesuai dengan karakteristik siswa, guru, dan orang tua. Tahap *Empathize* dilakukan melalui observasi, wawancara, dan kuesioner untuk memahami kebutuhan pengguna. Selanjutnya, tahap *Define* digunakan untuk merumuskan masalah utama dan peluang desain, lalu tahap *Ideate* menghasilkan berbagai solusi kreatif. Desain prototipe dikembangkan pada tahap *Prototype* dan diuji melalui tahap *Test* yang melibatkan 50 responden dari berbagai peran. Hasil pengujian menunjukkan bahwa pendekatan ini mampu menghasilkan desain yang responsif, intuitif, dan relevan dengan konteks penggunaan di lingkungan sekolah menengah.
3. Setelah dilakukan evaluasi desain menggunakan dua metode pengujian terhadap 50 responden, yaitu *System Usability Scale* (SUS), diperoleh hasil yang menunjukkan peningkatan signifikan. Pada tahap awal, skor SUS sebesar 68,15 menempatkan desain dalam kategori C atau *Good*, yang menandakan bahwa desain cukup baik namun masih membutuhkan penyempurnaan. Setelah dilakukan perbaikan berdasarkan hasil evaluasi, skor rata-rata meningkat menjadi 85,71, yang termasuk dalam kategori B atau *Excellent*. Peningkatan sebesar 17,56

poin ini mencerminkan adanya perbaikan nyata dalam aspek efisiensi, kemudahan penggunaan, serta kepuasan pengguna terhadap desain yang telah disempurnakan.

5.2. Saran

Sebagai tindak lanjut dari hasil penelitian ini, peneliti menyarankan agar rancangan antarmuka pengguna (UI) dan pengalaman pengguna (UX) yang telah disusun menggunakan metode *Design Thinking* dapat direalisasikan dalam bentuk implementasi aplikasi fungsional, sehingga manfaatnya dapat dirasakan secara nyata oleh seluruh elemen pengguna di lingkungan SMP Jati Agung. Dalam proses pengembangan ke depan, perhatian khusus perlu diberikan pada aspek aksesibilitas dan inklusivitas, agar aplikasi ini mampu menjangkau seluruh lapisan pengguna. Selain itu, metode *Design Thinking* terbukti memberikan kontribusi strategis dalam menciptakan solusi desain yang berorientasi pada pengguna, sehingga sangat disarankan untuk terus diterapkan dalam tahapan desain dan pengembangan berikutnya guna menjaga relevansi, efisiensi, serta keberterimaan sistem dalam jangka panjang.