

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan mengenai perancangan ulang antarmuka *Website Staff SISFO* Universitas Hayam Wuruk Perbanas menggunakan metode *Design Thinking*, dapat disimpulkan bahwa sistem yang digunakan telah mampu mendukung berbagai aktivitas akademik dan administrasi secara fungsional. Namun, berdasarkan hasil wawancara dan analisis kebutuhan pengguna ditemukan beberapa aspek yang masih dapat dioptimalkan, khususnya pada struktur navigasi yang masih kompleks, penyajian informasi yang kurang terstruktur, tampilan halaman yang terlalu padat, serta belum optimalnya konsistensi visual dan pengalaman pengguna dalam mengakses informasi secara efisien.

Dari permasalahan tersebut, dilakukan proses *redesign* antarmuka melalui tahapan *Empathize*, *Define*, *Ideate*, *Prototype*, dan *System Usability Scale*. Hasil perancangan menghasilkan desain antarmuka baru yang lebih modern, sederhana, terstruktur, serta mampu menyederhanakan alur navigasi tanpa mengubah fungsi utama sistem yang telah digunakan sebelumnya. Perbaikan difokuskan pada halaman dengan intensitas penggunaan tinggi seperti *Dashboard*, Mahasiswa, Mengajar, Tugas Akhir, Input Nilai, Kehadiran Kuliah, Presensi Mahasiswa, dan Materi Perkuliahan.

Hasil pengujian menggunakan metode *System Usability Scale* (SUS) yang melibatkan tiga responden memperoleh nilai rata-rata sebesar 76,67. Berdasarkan interpretasi SUS, nilai tersebut termasuk dalam kategori *Good*, *Grade B*, dan berada pada tingkat *Acceptable*, yang menunjukkan bahwa desain antarmuka yang dihasilkan telah memiliki tingkat *usability* yang baik serta mampu memberikan pengalaman penggunaan yang lebih efektif, efisien, dan nyaman bagi pengguna dalam mendukung aktivitas akademik sehari-hari.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, terdapat beberapa saran yang dapat digunakan untuk pengembangan lebih lanjut, hasil *redesign* yang telah dirancang dapat dijadikan sebagai referensi dalam proses pengembangan sistem *Website Staff SISFO* agar implementasi antarmuka yang digunakan menjadi lebih optimal dan sesuai dengan kebutuhan pengguna.

Penelitian selanjutnya dapat melakukan pengembangan lebih lanjut tidak hanya pada aspek *User Interface (UI)* dan *User Experience (UX)*, tetapi juga pada pengembangan sistem secara menyeluruh seperti optimalisasi *fitur*, peningkatan performa sistem, serta pengembangan versi responsif pada perangkat mobile agar sistem dapat digunakan dengan lebih fleksibel.

Disarankan juga penelitian selanjutnya Hasil *redesign* antarmuka *Website Staff SISFO* yang memperoleh skor *System Usability Scale (SUS)* sebesar 76,67 dengan kategori Good dapat dijadikan sebagai acuan dalam proses pengembangan sistem. Implementasi desain yang diusulkan diharapkan mampu mempertahankan bahkan meningkatkan tingkat *usability* sistem pada evaluasi selanjutnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Alam, N., Ariani, F., & Rizal, K. (2023). *Penggunaan Metode Design Thinking untuk Perancangan UI / UX Aplikasi Rainbow Kids*. 2(1).
- Anwar, M., Ratnasari, A., Wicaksono, Y., Dzakiyullah, N. R., Alma, U., Yogyakarta, A., & Bantul, K. (2024). *Penerapan Metode Design Thinking Dalam Perancangan User Interface (Ui) Dan User Experience (Ux) Aplikasi Wawancara Daring*. 12(3).
- Chairunnisa, A. A., Widodo, S., Wachid, N., Majid, A., Smkn, D., Kijang, G., & Kunci, K. (2024). *Perancangan Desain Ui / Ux Sistem E-Learning Menggunakan Metode Design Thinking Pendidikan Sistem Dan Teknologi Informasi Universitas Pendidikan Indonesia Abstraksi Pendahuluan Tinjauan Pustaka*. 6(1).
- Deluma, A. R., Maku, R., & Syahrial, S. (2023). *KULIAH KERJA DAKWAH*. 2.
- Fityanti, K. M., Agung, I. G., & Sidhimantra, S. (2024). *Menggunakan Metode Design Thinking Pada Website Uji Komite Akreditasi Nasional (Uji-Kan)*. 1–9.
- Hakim, Z., & Meilina, P. (2022). *Sistem Informasi Akademik Berbasis Webiste (Studi Kasus : Smpit Avicenna)*. 12(3), 32–37.
- Interface, U., & Experience, U. (2024). *Sistem Informasi Akademik Berbasis Web Pada Smk Al-Islam Surakarta Fakultas Ilmu Komputer Universitas Duta Bangsa Surakarta Abstraksi Keywords : Pendahuluan Sadewa Dkk , Sistem Informasi Akademik Berbasis Web Pada Smk Al-Islam Surakarta Tinjauan Pustaka M*. 17(1), 11–20.
- Kunci, K. (2024). *Sistem Informasi Akademik Berbasis Web Pada Smk Al-Islam Surakarta Fakultas Ilmu Komputer Universitas Duta Bangsa Surakarta Abstraksi Keywords : Pendahuluan Sadewa Dkk , Sistem Informasi Akademik Berbasis Web Pada Smk Al-Islam Surakarta Tinjauan Pustaka M*. 6(1), 63–69.
- Kurniasari, E., Reyhandera, R. N., & Kembaren, S. B. (2025). *Penerapan Metode Design Thinking Dalam Perancangan UI / UX Aplikasi Tafsir Mimpi Menggunakan Figma*. 13, 2212–2221.
- Manajemen, J., Informasi, S., Raschintasofi, M., & Yani, H. (2023). *Perancangan UI UX Aplikasi Learning Management System Berbasis Mobile dan Website Menggunakan Metode Design Thinking Jurnal Manajemen Teknologi dan Sistem Informasi (JMS)*. 3, 343–353.
- Mikroskil, U., & No, J. T. (2023). *Perancangan Ulang UI / UX Mika Dengan Metode Design*. 24(1), 1–8.
- No, V., Hal, A., & Santoso, M. F. (2024). *Implementation Of UI / UX Concepts And Techniques In Web Layout Design With Figma*. 6(2), 279–285.
- Norman, D. (2013). *THE DESIGN OF EVERYDAY THINGS*.
- Novianti, D., & Voutama, A. (2024). *Redesign User Interface Websit E Universitas Bina Sarana Informatika Menggunakan Metode Design Thinking Dan System Usability Scale*. 12(3).
- Pasaribu, I. F., Terang, J., Perangin, K., & Hoki, L. (2025). *Xiosena : Figma-Based Prototype Design and Development for Boutique Dress Ordering Using UI / UX*. 6(3), 2420–2434.
- Purnahasanah, I. (2025). *Implementasi Design Thinking Dalam Meningkatkan User Experience Pada Website Bemitory Milik Bem Fasilkom Unsika*. 5, 10822–10840.

- Qudsiyyah, Y., Sutedi, A., Septiana, Y., & Mubarak, M. S. (2021). *Sistem Informasi Akademik Sekolah Luar Biasa Berbasis Web*. 1.
- Rizkiawan, M. A., & Timur, K. J. (2025). *Optimalisasi Pengalaman Pengguna : Redesign Ui / Ux Website Simakip Uhamka Dengan Metode Design Thinking*. 13(1), 35–44.
- Rizky, M. (2024). *Evaluasi Usability Website Pelatihan Online XYZ Menggunakan Metode System Usability Scale*. 3(2), 87–97.
- Sanyoto, L. M., Herlambang, A. D., Saputra, M. C., Studi, P., Informasi, S., Komputer, F. I., Brawijaya, U., & Retention, C. (2018). *Analisis Usability Pada Website Terhadap Tingkat Retensi Pelanggan Pada JD . id Berbasis ISO 9241-11*. 2(9).
- Sipayung, M. R., Wahyuni, S., Informasi, T., Teknologi, S., Pembangunan, U., & Budi, P. (2025). *Desain UI / UX Dengan Metode Design Thinking Pada Aplikasi Absensi Dan Pengumpulan Tugas Mahasiswa MBKM di PT OYO Rooms Indonesia*. 14, 832–839.
- Tommy, A., & Prawira, A. (2015). *Perancangan Sistem Informasi Akademik Sekolah Berbasis Web (Studi Kasus SMPK Harapan Denpasar)*. 64–73.
- Ulang, P., Ux, U. I., & Informasi, S. (2024). *Akademik Universitas di Surabaya dengan Metode Design Thinking Pendahuluan Metode Penelitian*. 23, 449–458.
- Wijaya, R. A., & Susetyo, Y. A. (2024). *Redesign UI / UX Sistem Informasi Akademik Satya Wacana Menggunakan Metode Design Thinking*. 7(4), 1591–1597. <https://doi.org/10.32493/jtsi.v7i4.45098>
- X, S. K. P. T., Ari, A., Agung, G., Putri, A., Made, G., & Sasmita, A. (2021). *Evaluasi Usability User Interface Website Menggunakan Metode Usability Testing Berbasis ISO 9241-11*. 2(3).