

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil pembahasan yang sudah diuraikan dalam bab sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa:

1. Pada penelitian ini menghasilkan sebuah solusi desain sesuai permasalahan pengguna terhadap *website* Puskesmas Cimanggis. Berdasarkan hasil analisa yang dilakukan pada tampilan *website* Puskesmas Cimanggis, dilakukan optimalisasi agar mengatasi kekurangan yang ada dan *website* Puskesmas Cimanggis dapat berfungsi dengan baik. Optimalisasi desain *website* Puskesmas Cimanggis yang menggunakan metode *design thinking* membantu menghasilkan tampilan desain yang sesuai dengan kebutuhan dari pengguna. Karena dalam proses penelitian yang dilakukan, dilakukan dengan 5 tahap dari mulai menggali permasalahan, mengumpulkan kebutuhan pengguna, membuat ide solusi yang dapat memenuhi kebutuhan pengguna, serta melakukan pengujian desain untuk menguji desain solusi yang sudah dibuat.
2. Berdasarkan hasil pengujian rancangan desain solusi yang dilakukan pengujian dengan *usability testing* menggunakan SUS (*Sytem Usability Scale*), mendapatkan nilai rata-rata SUS sebesar 80,25 dari 30 orang responden. Skor SUS yang didapat sudah diatas rata-rata. Hal tersebut membuktikan bahwa rancangan desain solusi *website* Puskesmas Cimanggis mudah untuk digunakan. Skor rata-rata tersebut masuk dalam tingkat *acceptability* tinggi, dengan *adjective rating excellent*, dan mendapat *grade scale B*.

5.2 Saran

Peneliti berharap untuk penelitian selanjutnya dapat dilakukan pengembangan dengan metode yang berbeda untuk mendapatkan hasil yang lebih baik lagi. Selain itu diharapkan untuk dilakukan pembaharuan di penelitian selanjutnya pada rancangan desain *user interface* dan *user experience website* Puskesmas Cimanggis jika terdapat fungsionalitas dan kebutuhan yang baru.



DAFTAR PUSTAKA

- Makalalag, A. H., Ekawardhani, Y. A., Valentina, T., & Gaol, L. (2021). User Interface/User Experience Design for Mobile-Based Project Management Application Using Design Thinking Approach. *International Journal of Education, Information Technology and Others (IJEIT)*, 4(2), 269–274. <https://doi.org/10.5281/zenodo.5055189>
- Darmawan, I., Anwar, M. S., Rahmatulloh, A., & Sulastri, H. (2022). Design Thinking Approach for User Interface Design and User Experience on Campus Academic Information Systems. *International Journal on Informatics Visualization*, 6(2), 327–334. <https://doi.org/10.30630/joiv.6.2.997>
- Escanillan-Galera, K. M. P., & Vilela-Malabanan, C. M. (2019). Evaluating on user experience and user interface (UX/UI) of Enertrapp a mobile web energy monitoring system. *Procedia Computer Science*, 161, 1225–1232. <https://doi.org/10.1016/j.procs.2019.11.236>
- Aulia, N., Andryana, S., & Gunaryati, A. (2020). User Experience Design Of Mobile Charity Application Using Design Thinking Method. *Sisfotenika*, 11(1), 26. <https://doi.org/10.30700/jst.v11i1.1066>
- Cajander, Å., Larusdottir, M., & Geiser, J. L. (2022). UX professionals' learning and usage of UX methods in agile. *Information and Software Technology*, 151(November 2021), 107005. <https://doi.org/10.1016/j.infsof.2022.107005>
- Ilham, H., Wijayanto, B., & Rahayu, S. P. (2021). Analysis and Design of User Interface/User Experience With the Design Thinking Method in the Academic Information System of Jenderal Soedirman University. *Jurnal Teknik Informatika (Jutif)*, 2(1), 17–26. <https://doi.org/10.20884/1.jutif.2021.2.1.30>
- Malele, V., & Ramaboka, M. E. (2020). The Design Thinking Approach to students STEAM projects. *Procedia CIRP*, 91(i), 230–236. <https://doi.org/10.1016/j.procir.2020.03.100>
- Samrgandi, N. (2021). User Interface Design & Evaluation of Mobile Applications. *International Journal of Computer Science & Network Security*, 21(1), 55–63.

Retrieved from <https://doi.org/10.22937/IJCSNS.2021.21.1.9>

- Muqsithoh, S. W., Andryana, S., & Sholihati, I. D. (2022). Perancangan User Experience Aplikasi Pendaftaran Kunjungan Puskesmas Menggunakan Metode User Experience Lifecycle. *Smatika Jurnal*, 12(01), 102–113. <https://doi.org/10.32664/smatika.v12i01.583>
- Nasution, W. S. L., & Nusa, P. (2021). UI/UX Design Web-Based Learning Application Using Design Thinking Method. *ARRUS Journal of Engineering and Technology*, 1(1), 18–27. <https://doi.org/10.35877/jetech532>
- Aprilia, R., Hendaryanti, T., Erawantini, F., Farlinda, S., Muna, N., Kesehatan, J., & Jember, P. N. (2021). *J-REMI: Jurnal Rekam Medik Dan Informasi Kesehatan PERANCANGAN DAN PEMBUATAN WEBSITE PUSKESMAS KALIWATES JEMBER SEBAGAI MEDIA INFORMASI PELAYANAN KESEHATAN DAN J-REMI: Jurnal Rekam Medik Dan Informasi Kesehatan*. 2(3), 368–380.
- Ariawan, M. D., Triayudi, A., & Sholihati, I. D. (2020). Perancangan User Interface Design dan User Experience Mobile Responsive Pada Website Perusahaan. *Jurnal Media Informatika Budidarma*, 4(1), 161. <https://doi.org/10.30865/mib.v4i1.1896>
- Mochammad Aldi Kushendriawan, Harry Budi Santoso, Panca O. Hadi Putra, & Martin Schrepp. (2021). Evaluating User Experience of a Mobile Health Application ‘Halodoc’ using User Experience Questionnaire and Usability Testing. *Jurnal Sistem Informasi*, 17(1), 58–71. <https://doi.org/10.21609/jsi.v17i1.1063>
- Pangestu, P. H., Tulloh, R., & Adiati, R. (2021). Perancangan dan Implementasi Aplikasi Pelayanan Kesehatan Puskesmas Berbasis Web Menggunakan Framework Laravel (Studi Kasus Puskesmas Mulyaraharja). *E-Proceeding of Applied Science*, 7(5), 1818–1835.
- Setiyani, L., & Tjandra, E. (2022). UI / UX Design Model for Student Complaint Handling Application Using Design Thinking Method (Case Study: STMIK Rosma Karawang). *International Journal of Science, Technology & Management*, 3(3), 690–702. <https://doi.org/10.46729/ijstm.v3i3.505>

