

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

1. Berdasarkan penelitian yang dilakukan untuk membuat sebuah tampilan *website* baru dengan observasi mencari referensi *website* terhadap kompetitor lainnya dan wawancara dengan *stakeholder* CV Antariksa Group untuk mengetahui kebutuhan apa saja yang diperlukan dalam perancangan *interface website*. Dengan menggunakan kaidah penerapan metode *Design Thinking* dalam pembuatan *website* ini membuat perusahaan lebih melihat kebutuhan yang diperlukan dari pengguna dan kemauan dari *stakeholder*. Dengan membuat dua desain untuk perbandingan yang ditentukan oleh responden dalam pengisian kuesioner dan didapatkan desain pertama memiliki hasil terbesar dengan skor rata – rata *System Usability Scale* (SUS) sebesar 78% dengan predikat “Baik”. Sedangkan, pada desain kedua memiliki hasil dengan skor rata – rata *System Usability Scale* (SUS) sebesar 58% dengan predikat “Netral”. Sehingga dapat disimpulkan desain pertama dipilih sebagai desain *interface website* informasi pada CV. Antariksa Group.
2. Pemanfaatan *website* bagi CV Antariksa Group dan pengguna akan memberikan dampak yang beragam dalam mendukung penyebaran informasi untuk berbagai pihak. Dengan menerapkan desain *interface website* yang tepat dan berfokus kepada kebutuhan *stakeholder* dan saran dari pengguna, dapat memberikan kenyamanan bagi pengguna dalam mengakses *website* tersebut. *Website* menjadi salah satu sumber informasi yang sangat penting bagi perusahaan. Selain dapat meningkatkan media informasi kualitas layanan perusahaan, dapat juga meningkatkan kualitas layanan dan kredibilitas perusahaan agar CV Antariksa Group menjadi perusahaan yang mudah ditemukan dan terpercaya oleh seluruh dunia. *Website* ini juga dapat memberikan manfaat bagi penggunanya sebagai salah satu sarana informasi dan komunikasi sehingga penggunanya mudah menemukan dan nyaman dalam mengakses informasi terkait perusahaan yang dicari. Dalam

meningkatkan kualitas dan kredibilitas perusahaan, *website* membutuhkan perlu dikembangkan dan diperbarui sesuai dengan kebutuhan dan *feedback* agar perusahaan dapat mengevaluasi permasalahan yang ada.

5.2 Saran

1. Bagi penelitian yang akan datang, diperlukan langkah implementasi perbaikan berdasarkan rekomendasi *prototype* yang menggunakan *platform native* dengan *html*, *css*, dan *JavaScript* untuk meningkatkan nilai *Usability*.
2. Pada penelitian yang akan datang, diperlukan adanya penambahan jumlah responden seperti menambahkan responden dari pegawai atau staff perusahaan agar hasil pengujian menjadi lebih akurat.