

## BAB V PENUTUP

### 5.1 Kesimpulan

Berdasarkan proses identifikasi masalah, perancangan ulang, implementasi, dan evaluasi *usability* pada Sistem Informasi Kerja Praktik (SIKAP), diperoleh beberapa kesimpulan sebagai berikut.

- a. Permasalahan utama pada aspek UI dan UX SIKAP v2.5 berhasil diidentifikasi secara komprehensif dari perspektif pengguna internal melalui kuesioner (Likert dan pertanyaan terbuka), observasi alur dan tampilan sistem, serta diskusi terarah dengan Bapendik dan dosen. Analisis kuantitatif dan kualitatif menegaskan tiga kelompok kendala utama, yaitu alur proses dan umpan balik yang kurang jelas, antarmuka yang usang dan tidak konsisten (termasuk penataan informasi dan status), serta stabilitas dan keandalan interaksi yang belum optimal, yang bersama-sama menimbulkan friksi dan kebingungan terutama bagi mahasiswa dalam menjalankan tahapan Kerja Praktik.
- b. Rancangan antarmuka berbasis prinsip UX dan berpusat pada pengguna berhasil dihasilkan melalui penerapan metode *Design Sprint* yang meliputi fase *Understand*, *Diverge*, *Decide*, dan *Prototype*. Rangkaian ini menghasilkan artefak berupa *affinity diagram*, ringkasan alur as-is, *user flow* target, *wireframe low-fidelity*, dan *prototype high-fidelity* yang memuat solusi konkret, seperti *dashboard* berorientasi progres dengan *progress tracker*, kartu panduan kontekstual pada modul tertentu, perapian struktur informasi dengan pola *layout* yang konsisten, standardisasi status menggunakan *badge* visual

lintas modul, kalender seminar, halaman arsip, serta pola notifikasi yang mendukung visibilitas perubahan status.

- c. Hasil rancangan antarmuka tersebut berhasil diimplementasikan menjadi *prototype* fungsional berbasis Laravel yang sesuai dengan kebutuhan pengguna. Implementasi menggunakan Laravel 12 dengan pola *Model–View–Controller* (MVC), Livewire untuk antarmuka dinamis, dan MySQL sebagai basis data, yang diwujudkan dalam modul-modul inti sesuai peran (Mahasiswa, Bapendik, Dosen Pembimbing, dan Dosen Komisi), mencakup *login* dan orientasi melalui *dashboard*, pengelolaan surat pengantar dan pengajuan KP, *logbook* bimbingan, seminar dan penilaian, kalender seminar, notifikasi, serta pengelolaan data referensi dan arsip nilai/berita acara yang mengikuti *user flow* target hasil *Design Sprint*.
- d. Tingkat *usability* versi hasil implementasi berhasil diukur secara sumatif menggunakan *System Usability Scale* (SUS) dan menunjukkan hasil yang baik. Pengujian terhadap 30 responden mahasiswa menghasilkan skor rata-rata SUS sebesar 79,67 dengan rentang skor individu 17,50 hingga 100,00; skor ini berada pada kategori *Acceptable* dengan *grade* A– dan *adjective rating* *Good*, melampaui ambang kelayakan umum (68) dan memenuhi kriteria keberhasilan penelitian (minimal 70), meskipun masih sedikit di bawah target aspiratif  $\geq 80$  sehingga tetap menyisakan ruang perbaikan untuk peningkatan konsistensi pengalaman pengguna di masa mendatang.

## 5.2 Saran

Berdasarkan temuan penelitian dan keterbatasan yang ada, berikut saran untuk pengembangan sistem SIKAP dan penelitian selanjutnya.

### 5.2.1 Saran untuk Pengembangan Sistem

- a. Evaluasi *usability* untuk peran Dosen dan Bapendik

Evaluasi pada penelitian ini berfokus pada mahasiswa. Disarankan evaluasi khusus untuk Dosen Pembimbing, Dosen Komisi, dan Bapendik agar titik friksi tiap peran dapat teridentifikasi dan diperbaiki.

- b. Implementasi notifikasi *real-time* untuk peningkatan responsivitas

Disarankan menerapkan notifikasi *real-time* (misalnya Laravel Echo dan Pusher/Soketi) agar perubahan status/tugas cepat diketahui tanpa perlu cek manual atau *reload* berulang.

- c. Pengembangan fitur penyimpanan draf (*draft saving*)

Disarankan menambah fitur simpan draf otomatis pada formulir panjang (misalnya pengajuan KP atau unggah berkas) untuk mencegah kehilangan data, termasuk pemulihan saat pengguna kembali.

- d. Standarisasi istilah status dan SOP alur lintas peran

Disarankan menyusun kamus status (diajukan, diverifikasi, revisi, disetujui, selesai) dan aturan transisi lintas peran (mahasiswa, Bapendik, komisi, pembimbing) agar interpretasi konsisten dan kebingungan berkurang.

### 5.2.2 Saran untuk Penelitian Selanjutnya

a. Analisis kinerja dan efisiensi secara kuantitatif

Disarankan mengukur *Time on Task*, *Error Rate*, dan tingkat penyelesaian tugas untuk membandingkan efisiensi sistem baru dan sebelumnya secara objektif.

b. Studi komparatif metode perancangan

Disarankan membandingkan efektivitas *Design Sprint* dengan pendekatan lain pada konteks sistem informasi akademik dari aspek waktu, kualitas artefak, dan keterlibatan pengguna.

c. Evaluasi jangka panjang (longitudinal study)

Disarankan evaluasi berkala *usability* dan kepuasan untuk mengukur adopsi jangka panjang, menemukan kebutuhan baru, dan memantau perubahan persepsi seiring peningkatan fitur serta intensitas penggunaan.

d. Pendalaman penyebab variasi skor SUS (studi kualitatif lanjutan)

Karena rentang skor SUS lebar, disarankan menambah pertanyaan terbuka atau wawancara singkat pada responden dengan skor ekstrem agar friksi spesifik teridentifikasi dan ditindaklanjuti.