

BAB VI

KESIMPULAN DAN SARAN

6.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil pengolahan data dan analisis, maka sesuai dengan tujuan dari penelitian ini dapat disimpulkan beberapa hal sebagai berikut:

1. Berdasarkan pengujian validasi informasi pada 6 item informasi pada website Muncak.id melalui observasi lapangan dan wawancara pendaki di Gunung Prau via Patak Banteng dan Gunung Bismo via Sikunang, dapat disimpulkan bahwa informasi yang disajikan cukup valid dan dapat digunakan sebagai acuan awal pendakian. Variabel elevasi gain, jarak horizontal, waktu tempuh, dan kalori umumnya menunjukkan kesesuaian dengan data lapangan dan pembandingan, dengan selisih yang masih dalam batas wajar akibat perbedaan alat ukur, kondisi lapangan, dan karakteristik pendaki. Sebaliknya, informasi cuaca pada kedua gunung dinilai tidak valid karena tidak sesuai dengan kondisi aktual. Pada variabel kelas gunung, Gunung Bismo menunjukkan hasil valid, sedangkan Gunung Prau tidak valid akibat perbedaan pendekatan penilaian antara website dan pendaki. Selain itu, mayoritas responden lebih nyaman mengakses informasi pendakian melalui perangkat mobile, menunjukkan pentingnya optimalisasi website untuk penggunaan di perangkat tersebut. Secara keseluruhan, Muncak.id telah berfungsi dengan baik sebagai sumber informasi pendakian, namun masih memerlukan perbaikan terutama pada akurasi cuaca dan penyajian klasifikasi tingkat kesulitan jalur.
2. Berdasarkan evaluasi *usability* antarmuka website Muncak.id menggunakan *Questionnaire for User Interface Satisfaction (QUIS)* dan Nielsen's *Heuristic evaluation*, dapat disimpulkan bahwa website *Muncak.id* memiliki tingkat *usability* yang baik dan mampu memberikan pengalaman penggunaan yang memuaskan. Hasil QUIS menunjukkan seluruh indikator memperoleh nilai rata-rata di atas nilai batas minimum, yang menandakan bahwa website mudah dipahami, nyaman digunakan, dan berfungsi sesuai kebutuhan pengguna. Namun, nilai tersebut belum maksimal sehingga

masih terdapat ruang perbaikan pada detail antarmuka dan penyajian informasi. Sementara itu, hasil *Heuristic Evaluation* menunjukkan bahwa pada setiap prinsip heuristik masih ditemukan permasalahan *usability* yang perlu diperbaiki. Temuan tersebut menunjukkan bahwa meskipun website telah memenuhi aspek *usability* dasar, masih terdapat kekurangan pada berbagai elemen antarmuka dan fungsionalitas yang memerlukan penyempurnaan agar pengalaman pengguna dapat menjadi lebih optimal dan sesuai dengan seluruh prinsip *heuristic evaluation*.

3. Berdasarkan hasil penerapan metode *Design Thinking*, *Nielsen's Heuristic Evaluation*, dan *Questionnaire for User Interface Satisfaction (QUIS)*, diperoleh bahwa:
 - a. Pada tahap *empathize*, dilakukan observasi dan wawancara kepada pengguna untuk memahami kebutuhan, pengalaman, serta permasalahan yang dihadapi saat menggunakan website Muncak.id. Hasil pengumpulan data menunjukkan adanya kebutuhan terhadap kejelasan informasi, kemudahan navigasi, serta penyajian data yang lebih terstruktur, khususnya bagi pendaki pemula. Temuan tersebut kemudian dirumuskan pada tahap *Define* sebagai dasar perancangan solusi. Selanjutnya, pada tahap *ideate* dikembangkan beberapa alternatif solusi desain yang diwujudkan dalam bentuk prototipe. Dua alternatif desain kemudian dibandingkan melalui A/B testing, dan hasilnya menunjukkan bahwa desain terpilih lebih efektif dalam aspek kemudahan navigasi, keterbacaan informasi, serta efisiensi pencarian fitur. Pada tahap *test*, dilakukan evaluasi menggunakan *Heuristic Evaluation* dan QUIS. Hasil *Heuristic Evaluation* menunjukkan bahwa setelah perbaikan dilakukan, jumlah permasalahan *usability* berkurang secara signifikan dan hanya tersisa dua permasalahan utama yang berkaitan dengan prinsip *error prevention* dan *aesthetic and minimalist design*. Permasalahan tersebut tidak menghambat tugas utama pengguna. Selain itu, hasil QUIS menunjukkan adanya peningkatan tingkat kepuasan pengguna setelah perbaikan antarmuka dilakukan,

yang mengindikasikan bahwa prototipe yang dikembangkan mampu meningkatkan kualitas pengalaman pengguna.

- b. Berdasarkan hasil pengujian tersebut, rekomendasi perbaikan difokuskan pada penyempurnaan detail *usability* tanpa mengubah desain utama sistem. Perbaikan meliputi penambahan notifikasi status sistem yang lebih jelas, peningkatan kontrol pengguna seperti fitur batal dan konfirmasi, konsistensi penggunaan bahasa, optimalisasi pesan kesalahan beserta solusi, peningkatan efisiensi pencarian melalui filter kategori, perapihan tampilan teks, serta penyediaan fitur bantuan dan dokumentasi. Secara keseluruhan, rekomendasi ini bertujuan untuk meningkatkan kenyamanan visual, kejelasan informasi, dan respons sistem agar website lebih mudah digunakan, informatif, dan sesuai dengan kebutuhan pengguna.

6.2 Saran

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, terdapat beberapa saran yang bisa digunakan untuk penelitian serupa selanjutnya, yaitu:

1. Penelitian selanjutnya disarankan untuk menambah jumlah dan variasi lokasi jalur pendakian sebagai objek penelitian, sehingga hasil validasi informasi dapat mencakup lebih banyak jalur dan memberikan gambaran yang lebih komprehensif terhadap kualitas informasi website.
2. Penelitian selanjutnya disarankan untuk mengembangkan perancangan antarmuka website berdasarkan *Proto Persona* yang lebih spesifik berdasarkan riset, seperti pemisahan kebutuhan antara pendaki pemula, pendaki berpengalaman, dan pengguna profesional. Pendekatan ini diharapkan dapat menghasilkan desain antarmuka yang lebih relevan, kontekstual, dan sesuai dengan karakteristik serta tujuan penggunaan masing-masing kelompok pengguna.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdulloh, R. (2018). *7 in 1 Pemrograman Web untuk Pemula*. PT Elex Media Komputindo kelompok Gramedia.
- Ainsworth, B. E., Haskell, W. L., Herrmann, S. D., Meckes, N., Bassett, D. R., Tudor-Locke, C., Greer, J. L., Vezina, J., Whitt-Glover, M. C., & Leon, A. S. (2011). 2011 compendium of physical activities: A second update of codes and MET values. In *Medicine and Science in Sports and Exercise* (Vol. 43, Number 8, pp. 1575–1581). <https://doi.org/10.1249/MSS.0b013e31821ece12>
- Arifin, I. N., Tolle, H., & Rokhmawati, R. I. (2019). Evaluasi dan Perancangan User Interface untuk Meningkatkan User Experience menggunakan Metode Human-Centered Design dan Heuristic Evaluation pada Aplikasi Ezyschool. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 3(2), 1725–1732. <http://j-ptiik.ub.ac.id>
- Azzahra, A. F. (2023). Redesain Website Desa Wisata Branjang Menggunakan Metode Design Thinking. In *Eastasouth Journal of Positive Community Services* (Vol. 01, Number 02).
- Bagus, G., Sadewa, B., Usability, P., Aplikasi..., P., Gede, D., Divayana, H., Made, I., & Pradnyana, A. (2020). Pengujian Usability Pada Aplikasi E-Sakip Kabupaten Buleleng Menggunakan Metode Usability Testing. *INSERT: Information System and Emerging Technology Journal*, 1(2).
- Brown T. (2008). *Design thinking*. *Harvard business review*, 86(6), 84–141.
- Chin, J. P., Diehl, V. A., & Norman, K. L. (1988). *Development of an Instrument Measuring User Satisfaction of the Human-Computer Interface*. 213–218. <https://doi.org/https://doi.org/10.1145/57167.57203>
- Dam, R. F. (2025, March). *The 5 Stages in the Design Thinking Process*. https://www.interaction-design.org/literature/article/5-stages-in-the-design-thinking-process?utm_source=chatgpt.com.