

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Setelah selesai melakukan penelitian dapat diambil beberapa kesimpulan. Kesimpulan yang didapat di antaranya adalah sebagai berikut:

- a. Perancangan *user flow* pada tahap *make* telah menghasilkan alur proses bisnis untuk desain interaksi *website*. Perancangan *user flow* dilakukan dengan proses wawancara terhadap narasumber dan *personas* kemudian diolah dengan tim untuk dilanjutkan proses selanjutnya sampai menghasilkan desain interaksi.
- b. Pendekatan *Lean UX* dapat menjawab masalah dan kebutuhan dari pengguna yang dapat mencapai tujuan dengan metode yang dilakukan seperti *personas* yang membuat semua keperluan informasi tentang pengguna dapat disampaikan dan di dokumentasikan, kemudian *MVP (Minimum Viable Product)* yang membuat kita memilih untuk meminimalkan fitur yang diperoleh dari *personas*, agar lebih terarah sesuai tujuan dari hasil *think* sebelumnya.
- c. Pengguna dan admin dapat mengetahui alur pendaftaran pekerjaan dan semua aktifitas untuk mengelola data di Universitas Islam Indonesia, dengan perancangan *website* ini dengan semua antarmuka yang mudah dipahami oleh pengguna pada saat pengujian *usability testing* dilakukan dengan hasil *usability testing* semua dapat penyelesaian setiap *task* atau tujuannya.

5.2 Saran

Penelitian ini masih ada beberapa kekurangan yang mungkin bisa ditingkatkan, dari kekurangan yang ada dalam perancangan *user experience* dengan metode *Lean UX* bisa ditingkatkan kembali untuk hasil yang lebih baik. Berikut merupakan saran yang dapat penulis berikan, di antaranya:

- a. Dalam tahap hipotesis harus lebih ditingkatkan lagi dalam metode seperti *interview* dan wawancaranya, karena data yang diperoleh akan mempengaruhi hasil dari *MVP (Minimum Viable Product)* dalam metode *Lean UX*.
- b. Dalam penentuan siapa *personas* juga diperlukan untuk mendapatkan hasil informasi yang lebih detail untuk penunjang proses perancangan seterusnya.

- c. Dalam tahap pengujian dapat dilakukan dengan metode–metode yang dapat menunjang metode *Lean UX* dalam pengujian agar lebih baik dalam menghasilkan keluaran dari *Lean UX*.