

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

1. Metode *Design Thinking* terbukti efektif dalam menggali kebutuhan pengguna melalui lima tahapan: *Empathize*, *Define*, *Ideate*, *Prototype*, dan *Test*, yang masing-masing memberikan kontribusi langsung terhadap kualitas desain *website*.
2. Pengguna memiliki kebutuhan utama terhadap kejelasan informasi produk, kemudahan pemesanan, dan tampilan antarmuka yang simpel dan familiar.
3. *Prototype* yang dirancang telah mampu merepresentasikan fitur-fitur penting seperti *login*, daftar akun, detail produk, keranjang, dan pembayaran dengan alur yang jelas dan terstruktur.
4. Pengujian *usability* menggunakan SUS yang melibatkan 20 responden menghasilkan skor rata-rata 82,75, yang tergolong dalam kategori “baik” (*Grade B*), menunjukkan bahwa mayoritas pengguna merasa puas dengan pengalaman menggunakan *prototype website*.
5. Desain antarmuka yang dihasilkan berpotensi besar mendukung digitalisasi usaha UMKM, khususnya dalam sektor perikanan, dengan meningkatkan efisiensi transaksi dan memperluas jangkauan pelanggan.
6. Hasil dari penelitian ini dapat dijadikan dasar untuk implementasi sistem nyata, sekaligus bahan pengembangan lanjutan agar *website* lebih siap untuk digunakan secara profesional.

5.2 Saran

A. Aspek Manajerial

1. Pemilik usaha perlu meningkatkan keterampilan dalam pengelolaan digital, terutama dalam mengoperasikan *dashboard website*, mengelola data pelanggan, serta memperbarui informasi produk secara berkala. Hal ini penting agar sistem

yang telah dirancang dapat dimanfaatkan secara optimal dalam kegiatan bisnis sehari-hari.

2. Diperlukan dukungan manajemen dalam membentuk tim kecil atau merekrut staf khusus IT, untuk memastikan keberlangsungan pengelolaan sistem secara profesional dan konsisten.
3. Strategi pemasaran digital perlu ditingkatkan, misalnya melalui media sosial, integrasi katalog produk, serta promosi *online* yang terhubung dengan *website*, agar *platform* digital benar-benar dapat meningkatkan jangkauan pelanggan.

B. Aspek Sistem

1. Sistem yang dibuat masih berupa prototipe, sehingga perlu dikembangkan lebih lanjut ke tahap implementasi teknis (*coding* dan *hosting*), termasuk optimasi performa dan keamanan data pengguna.
2. Beberapa fitur penting belum tersedia secara fungsional, seperti *live chat*, notifikasi status pesanan, integrasi pembayaran otomatis, dan pelacakan pengiriman. Fitur-fitur ini sebaiknya diprioritaskan dalam pengembangan berikutnya agar pengalaman pengguna semakin lengkap.
3. Tampilan *website* perlu disesuaikan dengan berbagai ukuran layar (*responsive design*), karena banyak pengguna mengakses melalui perangkat *mobile*.

C. Aspek Penelitian

1. Ruang lingkup pengujian *usability* masih terbatas, hanya melibatkan 20 responden. Untuk hasil yang lebih representatif, disarankan melakukan pengujian lanjutan dengan melibatkan responden dari berbagai latar belakang usia, profesi, dan tingkat literasi digital.
2. Pendekatan *Design Thinking* sudah berjalan baik, namun pada penelitian selanjutnya dapat dipadukan dengan metode lain seperti *Heuristic Evaluation* atau *User Journey Mapping* untuk menggali lebih dalam permasalahan dan perilaku pengguna.

3. Hasil evaluasi *usability* menggunakan SUS menunjukkan skor yang baik, namun perlu dilakukan pengujian tambahan seperti *task completion rate* dan *time on task* agar diperoleh gambaran performa sistem yang lebih menyeluruh.

