

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Proses perancangan ini diawali dengan melakukan proses UI/UX dari melakukan riset terkait perkembangan masalah yang ditemui dari studi literatur hingga dibuatnya sebuah perancangan yang merupakan solusi dari adanya masalah temuan penulis. Website “basic+” memiliki tujuan untuk meningkatkan angka pengetahuan dan teknologi serta inovasi Indonesia dengan membantu para siswa kelas 4 SD memahami matematika dasar. Adanya tujuan ini diimplementasikan dengan bentuk UI *website* media pembelajaran *computational thinking* pada mata pelajaran matematika.

Terdapat beberapa pelajaran yang didapat ketika melakukan perancangan ini seperti pemahaman lebih dalam mengenai UI/UX serta aplikasinya dalam desain komunikasi visual. Selain itu, penulis juga belajar untuk membuat desain yang dapat bermanfaat bagi khalayak publik serta menciptakan suatu desain yang komunikatif dan memiliki estetika yang tinggi. Namun, terdapat beberapa kekurangan dari website ini yaitu kurangnya kesiapan dan pengecekan data ketika melakukan riset sehingga penulis tidak membuat user journey dan user flow di awal.

5.2 Saran

Proses tahapan pembuatan UI/UX ini memiliki proses yang cukup panjang serta membutuhkan riset yang mendalam untuk menemukan solusi yang tepat guna bagi para penggunanya. Oleh karena itu, terdapat beberapa saran dari penulis yang dapat dijadikan untuk pengembangan penelitian selanjutnya, yaitu:

1. Bertindaklah sebagai *UI Designer* dan *UX Designer* ketika ingin membuat *user interface* dikarenakan dalam ranah pembuatan Tugas Akhir diperlukan riset mendalam untuk dapat memberikan solusi yang efektif serta tepat guna.
2. Lakukan riset tanpa membatasi prosesnya untuk menemukan kemungkinan yang akan terjadi serta tetapkan dalam batasan masalah yang kalian buat.
3. Lakukan pembuatan *user flow* dan *user journey* untuk memudahkan kalian sebagai peneliti guna mengetahui perjalanan pengguna dalam UI yang akan kalian buat serta memudahkan proses pembuatannya.
4. Kembangkan penelitian *website* media pembelajaran *Computational Thinking* Sekolah Dasar pada pelajaran IPAS dan Bahasa Indonesia untuk penelitian selanjutnya.