

BAB V KESIMPULAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil pengembangan dan pengujian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa metode *Design thinking* terbukti efektif dalam merancang dan mengimplementasikan platform informasi digital berbasis web untuk Museum Soesilo Soedarman. Pendekatan ini memfasilitasi pemahaman yang mendalam terhadap kebutuhan pengguna melalui tahapan *empathize* dan *define*, yang kemudian diterjemahkan menjadi solusi tepat guna pada tahapan *ideate*, *prototype*, dan *testing*.

Website yang dikembangkan menggunakan React.js dan Next.js berhasil menghadirkan fitur-fitur utama seperti *landing page* yang menarik, tampilan koleksi dalam format grid, *panoramaview* museum, halaman informasi museum, formulir umpan balik, serta dashboard admin yang fungsional. Seluruh fitur telah diuji menggunakan *black-box testing* dan menunjukkan performa yang stabil tanpa adanya bug.

Hasil evaluasi perilaku pengguna melalui *heatmap* Hotjar menunjukkan tingkat interaksi yang tinggi, dengan 14 sesi kunjungan dan total 324 klik yang mengindikasikan eksplorasi aktif terhadap elemen-elemen interaktif. Rata-rata waktu kunjungan selama satu menit dinilai optimal untuk website museum digital, dengan tingkat *scroll depth* mencapai 85,4% yang menunjukkan minat pengguna dalam menelusuri konten hampir hingga akhir halaman. Tingkat *drop-off* yang rendah (9,9%) serta ketiadaan *rage click* mengindikasikan bahwa tata letak, navigasi, dan penyajian konten telah dirancang secara efektif sehingga mampu mempertahankan keterlibatan pengguna.

Secara keseluruhan, penelitian ini membuktikan bahwa metode *Design thinking* mampu menghasilkan platform digital yang memenuhi aspek fungsional, teknis, dan pengalaman pengguna, sekaligus menjadi solusi potensial untuk mendukung digitalisasi museum dan memperluas jangkauan informasi kepada masyarakat, khususnya generasi muda.

B. Saran/Rekomendasi

Berdasarkan hasil penelitian dan evaluasi, terdapat beberapa keterbatasan yang ditemukan dalam proses pengembangan dan pengujian website informasi Museum Soesilo Soedarman. Keterbatasan ini menjadi dasar untuk memberikan saran perbaikan pada penelitian selanjutnya. Setiap saran disusun dengan mengidentifikasi kelemahan yang ada serta solusi yang dapat diterapkan untuk meningkatkan kualitas dan efektivitas pengembangan website.

1. Penggunaan satu jenis tool evaluasi (Hotjar)
 - *Kelemahan*: Analisis perilaku pengguna hanya dilakukan dengan Hotjar, sehingga belum ada pembandingan dari tool lain.

- *Solusi:* Gunakan tool tambahan seperti Crazy Egg atau Microsoft Clarity untuk memvalidasi hasil dan mendapatkan sudut pandang analisis yang lebih luas.