

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang dilakukan penulis menghasilkan kesimpulan sebagai berikut :

1. Metode *design thinking* mampu memberikan rancangan desain *user interface* untuk membuat e - learning SDN Sidorejo 01 Madiun. Perancangan desain e - learning menghasilkan 16 fitur dan 65 *screen* yaitu *onboarding screen*, halaman *login*, daftar, *homepage*, mata pelajaran, materi pembelajaran, tugas, ujian, jadwal, nilai, *chat*, notifikasi, profil, *input* nilai, buat soal, dan buat materi. Setiap langkah dari tahapan metode *Design Thinking* dirancang untuk menghasilkan inovasi produk baru yang memenuhi kebutuhan pengguna.
2. Hasil akhir *usability Testing* di dapatkanlah skor total 1056 dari hasil skor keseluruhan 1250 dan persentase skor sebesar 84,48% dapat disimpulkan bahwa hasil pengujian e - learning berada pada kategori “Sangat Baik”. Hal ini dapat disimpulkan bahwa sistem *e-learning* dapat diterima oleh pengguna

B. Saran

Penulis menyadari bahwa skripsi masih belum sempurna sehingga perlu adanya pengembangan lebih lanjut. Setelah dilakukannya perancangan dan uji coba pada desain *e-learning* SDN Sidorejo 01 Madiun dengan hasil yang sudah dijelaskan. Maka adapun beberapa saran yaitu sebagai berikut :

1. Penulis menyarankan untuk mengembangkan *e-learning* ini dengan beberapa perbaikan fitur masih belum sempurna yaitu menambahkan tanggal pada mata pelajaran dan memperbaiki kontras warna agar lebih menarik. Pada halaman materi pembelajaran, tambahkan teks lampiran untuk file PDF, *subtitle* untuk *preview* materi, *hide* tombol selesai, dan gunakan text align justify untuk kenyamanan visual. Ganti teks bahasa Inggris ke bahasa Indonesia pada halaman ujian dan sesuaikan ukuran font title. Perbaiki komposisi warna pada halaman jadwal, nilai, notifikasi, dan *chat*, serta gunakan bahasa Indonesia secara konsisten untuk kemudahan penggunaan.
2. Penulis menyarankan peneliti selanjutnya untuk mengembangkan hasil desain *e-learning* ini dengan mengimplementasikan menjadi sebuah aplikasi *mobile* siap pakai dengan menggunakan framework dan teknologi terbaru sehingga dapat memberikan pengalaman yang lebih baik kepada para guru dan wali murid.
3. Disarankan kepada guru untuk mengadakan pelatihan yang fokus pada penggunaan teknologi pendidikan. Pelatihan ini bisa mencakup cara menggunakan aplikasi e-learning, integrasi teknologi dalam kurikulum,

serta pengenalan alat-alat digital terbaru yang dapat mendukung pembelajaran interaktif dan efektif. Dengan pelatihan ini, para guru akan lebih percaya diri dan terampil dalam memanfaatkan teknologi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas.