

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **5.1 Simpulan**

Sekolah ORA et LABORA (OeL) adalah sekolah Kristen yang didirikan pada tahun 1966. Sekolah SMA ORA et LABORA menjadi salah satu sekolah yang menjalankan pembelajaran jarak jauh (PJJ) akibat efek pandemi COVID-19. Hal ini menyebabkan siswa SMA OeL yang terbiasa dengan mengandalkan e-learning dalam proses belajar mengajar sehari-hari terutama dalam mengumpulkan tugas, ujian, melihat jadwal pelajaran, dan lainnya.

Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan (BSKAP) mengeluarkan Kurikulum Merdeka untuk menyesuaikan perubahan yang terjadi ketika pandemi. Kurikulum Merdeka lebih berfokus kepada implementasi TIK dalam kegiatan akademik dan implementasi soft skill dalam kegiatan belajar mengajar di sekolah. Kepala BSKAP Anindito Aditomo juga sudah menyatakan bahwa Kurikulum Merdeka akan ditetapkan sebagai kurikulum nasional di tahun 2024 yang berarti bahwa Kurikulum Merdeka akan ditetapkan di seluruh sekolah di Indonesia.

Setelah melakukan focus group discussion (FGD) bersama siswa SMA OeL, penulis menyadari bahwa saat ini siswa kelas XI dan XII SMA OeL masih menggunakan Kurikulum 13. Siswa juga sering melupakan tugas ataupun pekerjaan rumah karena tidak adanya reminder pada media belajar yang saat ini digunakan. Untuk membantu siswa dalam menjalankan proses belajar di sekolah, penulis merancang website e-learning khusus siswa SMA OeL untuk menerapkan teknologi dalam proses belajar seperti visi dari Kurikulum Merdeka.

Dalam merancang website e-learning, penulis menggunakan metode human-centered design (HCD) yang terdiri dari tiga tahap, yaitu inspiration, ideation, dan implementation. Pada tahap inspiration, penulis melakukan FGD dengan enam siswa OeL yang beragam untuk mendapatkan sudut pandang siswa secara langsung dan mengetahui permasalahan yang sedang dialami oleh siswa. Pada tahap ideation,

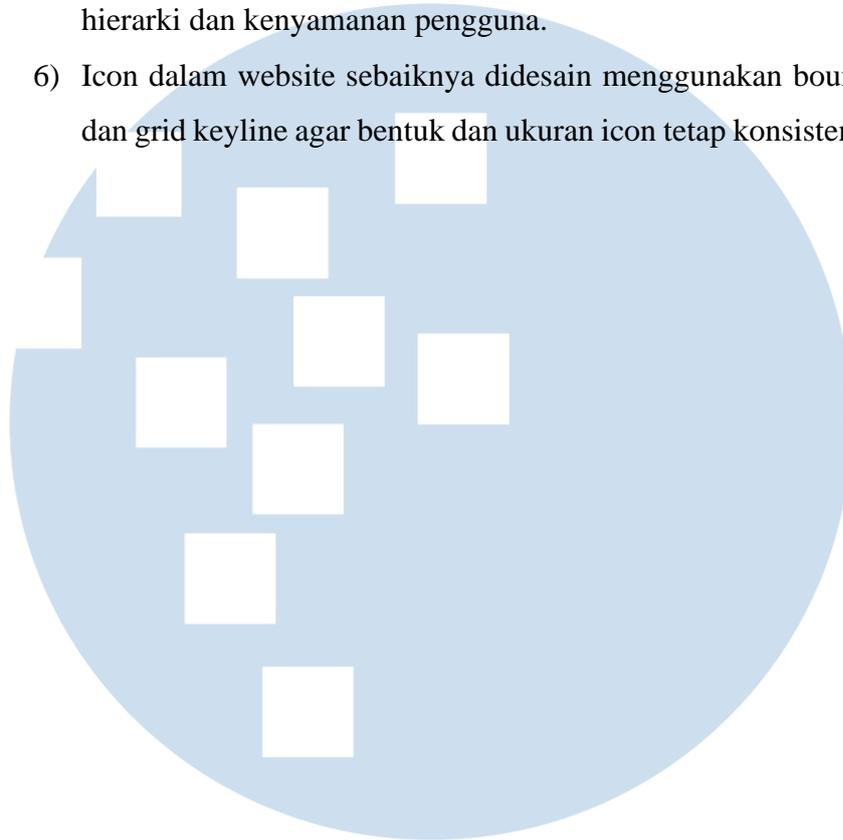
penulis membuat mindmap, menemukan big idea, membuat user persona dan user journey, empathy map, moodboard, dan stylescape. Setelah itu, penulis akan membuat information architecture, low-fidelity wireframe, icons, dan high-fidelity wireframe dalam bentuk prototype Figma. Pada tahap implementation, penulis melakukan iterasi melalui alpha test dan beta test untuk mendapatkan input dari pengguna dan siswa SMA OeL secara langsung melalui kuesioner. Penulis melakukan pertimbangan akan masukan yang sudah diberikan dalam alpha test yang berupa kuesioner. Penulis membuat beberapa perubahan seperti memperbesar teks dan icon dalam website serta menambahkan halaman-halaman baru untuk melengkapi website yang sudah dirancang. Setelah melakukan perbaikan pada website eLaborative, penulis melakukan beta test terhadap siswa SMA OeL melalui kuesioner. Secara keseluruhan, siswa merasa puas dan antusias untuk menggunakan website ini di sekolah. Siswa juga mengatakan bahwa adanya eLaborative dapat membantu dalam menjalankan aktivitas sekolah sehari-hari.

## **5.2 Saran**

Dalam menjalankan perancangan tugas akhir ini, penulis mengalami berbagai rintangan yang dapat dijadikan sebagai pelajaran pada kesempatan lainnya. Penulis ingin memberi beberapa saran kepada peneliti dan perancang ke depannya terkait perancangan tugas akhir dengan topik serupa agar sekiranya dapat membantu calon partisipan tugas akhir.

- 1) Sebelum menentukan topik final, sebaiknya melakukan riset mendalam mengenai topik yang akan diteliti untuk menghindari kesulitan di tengah jalan ketika merancang karya.
- 2) Dalam proses pengumpulan data, sebaiknya perancang menghubungi responden dari jauh hari agar proses pengumpulan data tidak terburu-buru dan bisa mendapatkan yang lebih akurat.
- 3) Saat merancang karya, konsistensi sebaiknya terus dijaga untuk menghasilkan karya yang harmonis.
- 4) Dalam membuat user journey, sebaiknya menganalisis pain points dari pengguna agar hasil dari desain lebih efektif untuk pengguna.

- 5) Layout dari website sebaiknya dirancang dengan pertimbangan hierarki dan kenyamanan pengguna.
- 6) Icon dalam website sebaiknya didesain menggunakan bounding box dan grid keyline agar bentuk dan ukuran icon tetap konsisten dan rapi.



UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA