

BAB VI

PENUTUP

6.1 KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat ditarik beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. Penelitian dilakukan untuk mengatasi permasalahan minimnya *platform* hiburan digital untuk anak-anak yang aman, mendidik, dan sesuai dengan perkembangan usia mereka. Saat ini, banyak *platform* hiburan yang menyediakan konten kurang relevan atau bahkan tidak sesuai untuk anak-anak.
2. Dalam penelitian ini, rancangan UI/UX untuk *website* hiburan anak-anak berhasil dibuat dengan menggunakan metode *Design Thinking*. Proses ini meliputi identifikasi kebutuhan pengguna, perancangan *wireframe*, pengembangan prototipe interaktif, serta pengujian *usability*. Fokus utama desain adalah memastikan kemudahan navigasi dan kenyamanan pengguna, khususnya anak-anak dan orang tua.
3. Pengujian *usability* menggunakan *System Usability Scale* (SUS) dilakukan dengan lima responden yang memiliki anak berusia 4–12 tahun. Hasil menunjukkan skor rata-rata 92, yang masuk dalam kategori "*Excellent*". Hal ini mengindikasikan bahwa prototipe *website* hiburan anak yang dirancang

berhasil memenuhi kebutuhan pengguna dan memberikan pengalaman yang memuaskan.

6.2 SARAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, terdapat beberapa saran yang dapat diberikan untuk pengembangan *website* hiburan anak-anak:

1. *Website* perlu terus dikembangkan melalui iterasi dan penyempurnaan berdasarkan umpan balik pengguna secara berkala. Hal ini penting untuk memastikan *website* tetap relevan dan sesuai dengan kebutuhan anak-anak serta keluarga yang terus berkembang.
2. Melibatkan lebih banyak pengguna dengan berbagai latar belakang, seperti orang tua, pendidik, dan anak-anak dari berbagai usia, dapat memberikan wawasan lebih luas. Hal ini akan membantu dalam memahami kebutuhan dan preferensi pengguna yang lebih beragam sehingga pengembangan *website* dapat lebih terarah.
3. Pertimbangkan untuk menambahkan fitur-fitur baru yang dapat meningkatkan nilai tambah *website*, seperti mode parenting untuk kontrol orang tua, rekomendasi konten berbasis minat anak, atau aktivitas interaktif yang menggabungkan hiburan dan edukasi. Fitur ini harus dirancang untuk memenuhi kebutuhan anak-anak yang berbeda sesuai usianya, serta memberikan pengalaman belajar dan bermain yang lebih menyenangkan dan aman.

