

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi kesimpulan dari hasil penelitian keseluruhan yang sudah dilakukan dan juga saran-saran yang akan diberikan dari penelitian ini dimasa yang akan datang.

5.1 Kesimpulan

Setelah menyelesaikan seluruh tahapan yang ada mulai dari wawancara, membuat desain, evaluasi tahap pertama, desain ulang, evaluasi tahap kedua, kembali melakukan desain ulang, heuristic evaluation, melakukan desain ulang yang terakhir, diperoleh beberapa poin sebagai berikut:

1. Penerapan metode *User Centered-Design* (UCD) pada pembuatan desain antarmuka pengguna bertujuan untuk membuat antarmuka yang berfokus pada kebutuhan pengguna.
2. Metode yang digunakan dimulai dari Identifikasi Pengguna yang dilakukan dengan melakukan wawancara dengan lima responden. Hasil dari wawancara ini yaitu empathy map dan user persona yang selanjutnya akan digunakan dalam tahapan menetapkan kebutuhan pengguna. Pada tahapan yang kedua dibuat diagram afinitas dari hasil analisis empathy map. Setelah membuat desain sistem yang terdiri dari *style guide* dan komponen antarmuka dilakukan pembuatan desain antarmuka dimulai dari wireframe, mockup, dan prototype menggunakan software Figma.
3. Pada uji tahap pertama dilakukan pengujian dengan lima responden untuk menguji kegunaan dari aplikasi. Setelah itu juga diberikan

penilaian SEQ dan SUS untuk mengetahui tingkat kemudahan tugas yang diberikan dan juga fungsionalitas dari aplikasi. Pada uji tahap pertama didapatkan nilai SEQ 5.6 dan nilai SUS 65 yang keduanya berada pada ambang batas minimum selain itu terdapat beberapa saran dari responden untuk pengembangan desain antarmuka. Rendahnya nilai kegunaan ini dikarenakan terjadinya kesalahan klik yang dilakukan pada prototype oleh pengguna dan tingginya tingkat kegagalan penyelesaian tugas yang dilakukan oleh pengguna.

4. Setelah melakukan redesign dilakukan uji tahap dua dengan kelima responden dan menghasilkan nilai SEQ 6.6 dan nilai SUS 91.5 yang berarti secara kemudahan dan fungsionalitas sudah baik.
5. Evaluasi desain antarmuka yang ketiga dilakukan dengan para ahli yang sudah berpengalaman secara profesional di bidang UI/UX. Evaluasi dilakukan dengan tiga ahli dan menghasilkan beberapa halaman yang dibuat masih melanggar poin heuristic yang ada. Setelah melakukan evaluasi desain maka dilakukan proses desain ulang yang ketiga kalinya. Hasil desain ini merupakan desain antarmuka yang sudah baik dari segi fungsional maupun prinsip interaksi desain.

5.2 Saran

Pada penelitian ini, masih terdapat kekurangan yang sebaiknya diperbaiki dalam pengembangan desain antarmuka aplikasi mendatang. Berikut adalah beberapa saran yang direkomendasikan dari penelitian kali ini.

1. Bagi Penelitian Selanjutnya

Lakukan identifikasi kebutuhan dengan wawancara kepada pengguna yang memiliki latar belakang lebih beragam. Pemilihan responden dapat dilihat berdasarkan latar belakang yang memiliki kesamaan dengan target market aplikasi, sehingga kebutuhan yang didapatkan juga dapat menjawab lebih banyak keresahan. Selain itu juga dapat dilakukan penambahan fitur-fitur penunjang lainnya seiring dengan berkembangnya masa.

2. Bagi Pengembang Aplikasi

Penelitian yang sudah dilakukan merupakan penelitian yang dilakukan berdasarkan situasi saat ini. Apabila di masa yang akan datang dilakukan penelitian serupa maka harus dilakukan penyesuaian untuk menyikapi dan merespon kebutuhan pengguna di masa yang akan datang sehingga desain antarmuka yang dibuat lebih optimal.