

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

Berdasarkan hasil penelitian dapat diambil kesimpulan bahwa perancangan desain *UI/UX* aplikasi penyewaan *florist* dengan menggunakan metode *design thinking* dapat menghasilkan desain *usability* yang baik. Dengan berempati (*says, does, thinks, dan feels*) terhadap target pengguna dapat mengetahui *pain* dan *gain* dari penjual (*florist*) atau pelanggan (pembeli). Selanjutnya mendefinisikan kebutuhan dan permasalahan oleh target pengguna dengan mengetahui lebih dalam *point of view* dari masing – masing responden yang menghasilkan *need* dan *insight* dan tercipta dua persona baru yang merepresentasi target pengguna. Selanjutnya mencari solusi dengan menggunakan *how might we* untuk menjawab semua kebutuhan dan permasalahan oleh calon pengguna. Solusi tersebut divisualisasikan berupa sketsa kasar *information architecture, wireframe, dan wireflow*. Selanjutnya di buatlah sebuah *moodboard* dan desain *Mockup*. Tahap terakhir yaitu setelah dilakukan pengujian dengan skenario yang diberikan menghasilkan nilai akhir dari dua iterasi pada lima penjual (*florist*) dengan menghasilkan nilai *Effectiveness* 95,84%, *Efficiency* 95,84%, dan lima pengguna (pembeli) dengan menghasilkan nilai *Effectiveness* 90%, *Efficiency* 99,05%, kemudian pada aspek kepada tiga puluh responden menghasilkan nilai *Satisfaction* (SUS) 81,8 yang dimana hasil *usability* tersebut dikategorikan ke dalam baik atau bagus.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil dalam penelitian ini, adapun ada beberapa saran untuk meningkatkan dalam pembuatan perancangan desain ui/ux aplikasi penyewaan *florist*. Berikut adalah beberapa saran yang direkomendasikan dari penelitian kali ini kepada penelitian selanjutnya.

- 1) Dalam mengembangkan rancangan aplikasi penyewaan *florist* lebih luas dibutuhkan memperluas jangkauan demografi responden agar mendapatkan hasil yang lebih beragam.
- 2) Pada tahap *usability testing* perlu dilakukan analisa lebih dalam terhadap responden yang mengerjakan *task* skenario dengan hasil sebagian berhasil dikerjakan.