

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### 5.1 Kesimpulan

Berdasarkan tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian skripsi ini yaitu menghasilkan perancangan UI/UX aplikasi *Coffee Care* berbasis aplikasi *mobile* dengan metode *design thinking* yang dapat memenuhi kebutuhan pengguna yang memiliki alergi terhadap salah satu bahan minuman. Selain itu, penelitian ini juga menghasilkan beberapa kesimpulan diantaranya adalah:

1. Pembuatan solusi perancangan UI/UX aplikasi *Coffee Care* dibuat untuk menjadikan solusi desain dalam melakukan pemesanan menu terhadap pengguna yang memiliki alergi dengan metode *design thinking* berbasis *mobile*. Dalam hal ini, metode *design thinking* yang diterapkan terdiri dari 5 fase yaitu fase *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *testing*.
2. Pada fase *testing* atau pengujian, dilakukan juga 2 kali iterasi dalam penerapannya untuk menghasilkan nilai yang lebih baik. Hasil pengujian iterasi pertama yang menggunakan metode *System Usability Scale* (SUS) mendapatkan skor sebesar 72,5 dengan 5 orang responden yang sama seperti ketika wawancara dilakukan. Skor yang dihasilkan tersebut termasuk dalam kategori C yang berarti bahwa desain sudah bernilai "OK". Hal tersebut menandakan bahwa mayoritas pengguna cenderung cukup mudah untuk digunakan dan efektif dalam mencapai tujuan mereka, akan tetapi skor tersebut masih memiliki ruang untuk dilakukannya perbaikan dalam perancangan desainnya.

3. Perbaiki desain yang dilakukan juga berdasarkan pengujian *heuristic evaluation* dengan mendapatkan masukan atau *feedback* dari para ahli untuk melakukan perbaikan. Dalam hal ini, pengujian dilakukan dengan 3 orang ahli untuk mencapai perbaikan yang maksimal. Selanjutnya, desain akan diperbaiki sesuai dengan masukan dari para ahli yang sudah diberikan sebelumnya.
4. Hasil pengujian iterasi kedua dilakukan dengan menggunakan metode *System Usability Scale (SUS)* setelah dilakukannya perbaikan desain. Hasil iterasi pengujian kedua menghasilkan skor yang lebih baik dari sebelumnya dengan skor sebesar 81. Skor tersebut menunjukkan dalam kategori B dengan desain yang sudah bernilai “GOOD”. Dalam hal ini, perbaikan desain yang dilakukan sudah menunjukkan hasil yang positif dengan peningkatan yang signifikan.

## **5.2 Saran**

Pada penelitian ini, masih terdapat baanyak kekurangan yang sebaiknya diperbaiki dalam perkembangan perancangan desain aplikasi mendatang. Berikut beberapa saran yang diberikan untuk penelitian ini:

1. Penelitian ini melakukan pengujian dengan menggunakan *Heuristic Evaluation* dan *System Usability Scale (SUS)* saja. Pada penelitian selanjutnya, dapat dikembangkan lagi pengujian yang dapat dilakukan seperti menggunakan *Single Ease Question (SEQ)* atau mungkin metode pengujian lain seperti *User Experience Questionnaire (UEQ)* agar mendapatkan hasil yang lebih beragam.

2. Diharapkan penelitian selanjutnya dapat dilakukan perbaikan dan dikembangkan lagi menjadi aplikasi jadi berbasis *mobile* dengan fungsionalitas fitur yang lebih baik.