

## **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 melalui tahapan wawancara, pembuatan dan evaluasi desain, serta beberapa kali redesign berdasarkan feedback pengguna dan evaluasi ahli, diperoleh desain antarmuka yang fokus pada kebutuhan pengguna dan memenuhi prinsip interaksi desain secara optimal. Pada uji tahap pertama, tingkat keberhasilan (success rate) pengguna mencapai 91,42% dan mitra 87,14%, dengan efisiensi masing-masing 89,84% dan 77,7%, serta kepuasan (satisfaction) 88,2% dan 87,2%. Namun, beberapa responden mengalami kesulitan pada task 5 karena perintah pelanggan sebelumnya, di mana tombol "Pilih Produk" saat mengunggah video tidak terlalu terlihat. Dengan perubahan warna pada tombol, kini menjadi lebih jelas terlihat. Selain itu, pada task 7 untuk mitra, responden mengalami kesulitan saat ingin membalas chat karena fitur chat tidak terlalu terlihat. Sebelumnya, ikon chat harus diakses melalui kunjungan profil. Setelah diperbaiki, fitur chat dipindahkan ke depan agar lebih terlihat tanpa harus mengunjungi toko terlebih dahulu. Setelah redesign, uji tahap kedua menunjukkan peningkatan signifikan: tingkat keberhasilan pengguna naik menjadi 95,71% dan mitra 97,14%, dengan efisiensi masing-masing 94,87% dan 96,65%, serta kepuasan pengguna mencapai 92,5% dan mitra 93,1%. Semua tugas berhasil diselesaikan tanpa perlu pengulangan testing. Evaluasi akhir oleh tiga ahli UI/UX

mengidentifikasi beberapa pelanggaran *heuristic* yang diperbaiki dalam desain ulang, memastikan desain akhir telah sesuai dengan standar *heuristic* yang ada dan optimal dari segi fungsional serta prinsip interaksi desain. Setelah melalui tahapan wawancara, pembuatan dan evaluasi desain, serta beberapa kali redesign berdasarkan feedback pengguna dan evaluasi ahli, diperoleh Perancangan desain UI/UX aplikasi Social Commerce UMKM dengan menggunakan metode UCD yang menghasilkan kegunaan dan kemudahan yang baik.

## **5.2 Saran**

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

### **1. Untuk Penelitian Selanjutnya:**

Disarankan untuk melakukan identifikasi kebutuhan dengan mewawancarai pengguna yang memiliki latar belakang lebih beragam. Pemilihan responden harus didasarkan pada latar belakang yang sesuai dengan target pasar aplikasi, sehingga kebutuhan yang diidentifikasi dapat lebih relevan dan menjawab lebih banyak kekhawatiran pengguna. Selain itu, seiring berjalannya waktu, fitur-fitur pendukung lainnya juga perlu ditambahkan.

### **2. Untuk Pengembang Aplikasi:**

Penelitian ini didasarkan pada situasi saat ini. Jika penelitian serupa dilakukan di masa mendatang, perlu ada penyesuaian untuk mengakomodasi dan merespons kebutuhan pengguna yang mungkin

berubah, sehingga desain antarmuka yang dibuat dapat menjadi lebih optimal.