

## **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 alat outdoor 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 mitra atau pelanggan. Pada evaluasi pertama, responden mitra memiliki *Success rate* sebesar 94% dan nilai *efficiency* sebesar 95%, keduanya menunjukkan hasil yang sangat baik. Penilaian *Satisfaction* untuk mitra adalah 86%, yang juga sangat baik dalam range 85-100% menurut skala pengukuran *Usability Testing*. Untuk responden pelanggan, hasil *efficiency* sebesar 67% dianggap kurang baik. Namun, hasil dari responden pelanggan pada aspek *Effectiveness* memiliki nilai *Success rate* sebesar 82%, pada penilaian *Satisfaction* mencapai 86%, yang sangat baik dan masuk dalam range 85-100%. Beberapa pelanggan mengalami kesulitan menyelesaikan tugas pada skenario SP3 dan SP7. Dalam evaluasi kedua, setelah iterasi desain ulang, tingkat *Success rate* pelanggan meningkat menjadi 94%, menunjukkan peningkatan sebesar 12% dari tahap pertama. Pelanggan yang sebelumnya gagal menyelesaikan tugas pada SP3, dan SP7 kini berhasil menyelesaikannya. Selain itu, nilai *efficiency* pelanggan meningkat menjadi 91%, menunjukkan peningkatan sebesar 24% dari tahap

pertama. Kesimpulannya, metode *Design Thinking* berhasil meningkatkan *Usability* dengan signifikan setelah dilakukan iterasi desain berdasarkan *feedback* pengguna.

## 5.2 Saran

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

- 1) Dalam mengembangkan rancangan aplikasi petualang 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.