

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 ulang desain UI/UX aplikasi iPusnas menggunakan metode *User-Centered Design* dapat meningkatkan kegunaan, kemudahan dan loyalitas pengguna. Melalui tahapan *empathy*, dapat diketahui *pain points* yang dirasakan pengguna dan melalui *user persona* dapat merepresentasikan pengguna. Beberapa pengguna mengeluhkan tidak adanya fitur pelacak bacaan, pengelompokkan buku, tampilan tidak seragam dan sebagainya. Setelah mengetahui semua kebutuhan dan permasalahan yang dialami pengguna, terdapat solusi desain yang diusulkan dan divisualisasikan melalui *information architecture*, *wireframe*, *mock up* hingga simulasi *interactive prototype*. Tahapan terakhir adalah melakukan pengujian hasil desain untuk mengetahui apakah solusi desain bisa menjawab kebutuhan dan permasalahan pengguna. Setelah dilakukan dua kali iterasi, didapatkan hasil iterasi pertama yaitu nilai *System Usability Scale* (SUS) mencapai 82,72 dari 100; nilai *Net Promoter Score* (NPS) mencapai 55.56 dari 100; dan nilai *Single Ease Question* (SEQ) mencapai 6.6 dan hasil iterasi kedua dengan nilai *System Usability Scale* (SUS) mencapai 86.27 dari 100; nilai *Net Promoter Score* (NPS) mencapai 73.33 dari 100; dan nilai *Single Ease Question* (SEQ) mencapai 6.95.

Hasil evaluasi secara keseluruhan mengalami peningkatan dan sudah mencapai kebutuhan pengguna.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil dalam penelitian ini, adapun beberapa saran untuk meningkatkan dalam pembuatan perancangan ulang UI/UX aplikasi iPusnas. Berikut ini adalah saran yang dapat diberikan kepada penelitian selanjutnya.

1. Penelitian selanjutnya dapat menggunakan metode desain lain seperti Design Thinking, Lean UX dan sebagainya, serta memperluas sampel responden seperti ragam profesi, jenis kelamin dan rentang usia. Tujuannya adalah untuk mengetahui kebutuhan aplikasi dari pengguna dengan latar belakang yang berbeda. Kemudian, saran fitur-fitur yang relevan dengan aplikasi iPusnas juga dapat dikembangkan lebih lanjut.
2. Untuk meningkatkan kualitas, dapat menggunakan metode evaluasi lainnya seperti QUIS (*Questionnaire for User Interaction Satisfaction*) untuk mengevaluasi estetika antarmuka.