

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dapat ditarik kesimpulan bahwa perancangan ulang UI/UX Website D'Coffee Cup menggunakan metode Design Thinking menghasilkan beberapa poin sebagai berikut.

1. Permasalahan yang dihadapi pelanggan dan kasir, yakni tidak adanya fitur pembayaran secara langsung pada aplikasi, yang menyebabkan antrian panjang pada kafe dan menciptakan suasana yang tidak kondusif. Proses identifikasi permasalahan juga dilakukan dengan melakukan pra-evaluasi dengan metode *usability testing* dan UEQ. Adapun hasil usability dengan maze ialah 42,5 dimana skor ini masih berada pada level rendah dan hasil UEQ berada pada aspek buruk (*attractiveness* sebesar -1,46; *perspicuity* sebesar -1.15; *efficiency* sebesar -1.65; *dependability* sebesar -1.33; 41 *stimulation* sebesar -1.48; dan *novelty* sebesar -1.42).
2. Proses perancangan dilakukan dengan menggunakan metode Design Thinking, yang terdiri atas 5 tahapan, yakni *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *testing*. Adapun pembuatan aplikasi dibagi menjadi dua, yakni aplikasi pelanggan berbasis mobile dan aplikasi kasir berbasis tablet.
3. Setelah dilakukan redesign, desain dievaluasi kembali. Adapun hasil pengujian usability ialah 71 untuk aplikasi pelanggan dan skor 83 untuk aplikasi kasir. Dalam

hal ini, skor usability aplikasi pelanggan memang sudah berada pada level sedang, namun belum menunjukkan bahwa usability yang didapat berada pada level baik. Oleh karena itu akan dilakukan iterasi atau pengulangan desain. Setelah dilakukan iterasi, didapatkan skor evaluasi usability testing sebesar 88, dimana skor ini sudah berada pada level usability yang baik. Skor ini juga menunjukkan 17 angka lebih tinggi dibanding skor sebelumnya. Pengujian lainnya yang dilakukan ialah dengan metode UEQ. Adapun nilai rata-rata benchmark pada keenam aspek pada aplikasi pelanggan maupun kasir sudah berada di atas rata-rata sehingga tidak perlu dilakukan iterasi dan pengujian kembali. Setelah proses usability dan UEQ mendapatkan hasil yang baik, maka selanjutnya dilakukan evaluasi Heuristic dengan 3 ahli UI/UX sebagai tahapan akhir dengan alasan sebagai tahapan konfirmasi dan validasi desain dari ahli UI/UX, serta sebagai tahapan penyempurnaan desain akhir.

5.2 Saran

Penelitian ini masih memiliki berbagai kekurangan yang sebaiknya diperbaiki dalam perkembangan perancangan aplikasi. Berikut beberapa saran yang diberikan untuk penelitian ini.

1. Penelitian ini menggunakan metode pengujian usability testing dengan maze, UEQ, dan Heuristic Evaluation. Pada penelitian selanjutnya, dapat dikembangkan lagi dengan metode pengujian lainnya, seperti SEQ (Single Ease Question), QUIZ, dan lain-lain untuk mendapatkan hasil yang lebih beragam.
2. Pengembangan menjadi aplikasi mobile bagi pelanggan dan tablet bagi kasir, sehingga pelanggan dan kasir dapat terintegrasi dalam satu sistem.

3. Pengembangan fitur pada masing-masing aplikasi, contohnya pengembangan fitur laporan yang menampilkan analitik lengkap berupa grafik dan persentase pada aplikasi Kasir.