

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

Kesimpulan dalam penelitian ini yaitu dengan melakukan proses *design thinking* seperti melakukan empati kepada penjual dan penghobi / calon pembeli ikan hias, seluruh permasalahan atau kegelisahan mereka (*pain point*) dapat diidentifikasi. Dari permasalahan tersebut dicarilah solusi dengan menggunakan *how might we* yang nantinya akan menghasilkan beberapa *solution idea* yang berupa fitur-fitur yang akan diimplementasikan dalam desain UI/UX. Langkah berikutnya adalah membuat bentuk visual dari solusi tersebut, mulai dari *wireframe* (hitam putih), *wireflow*, hingga moodboard dan mockup dengan memberi warna dan efek visual. Langkah terakhir adalah melakukan pengujian usability terhadap UI/UX yang telah dibuat dengan tiga aspek penilaian: *Learnability*, *Efficiency*, dan *Satisfaction*. Pada pengujian tahap pertama didapatkan nilai *satisfaction* sebesar 70,67% yang didapatkan dari penyebaran kuesioner SUS kepada 30 responden (15 penjual dan 15 penghobi/calon pembeli), pada lima penjual ikan hias menghasilkan nilai *Learnability* 92,85%, *Efficiency* 91,5% dan pada lima penghobi / calon pembeli menghasilkan nilai *Learnability* 97,14%, *Efficiency* 91,15%.

Namun pada aspek *Satisfaction* terdapat beberapa penilaian yang <68 dan memberikan beberapa saran dan pendapat, maka dari itu diputuskan untuk melakukan redesign dan penilaian ulang pada aspek *Satisfaction*. Sebelum

melakukan pengujian terhadap aspek satisfaction, dilakukan beberapa perbaikan desain, antara lain menyesuaikan ukuran card, teks, style teks dan pewarnaan design, membuat halaman Riwayat terakhir dilihat dan detail komunitas, menambahkan fitur seperti tombol Kembali, menu tab filter, penambahan waktu dalam bubble chat, dan radio button profil, serta menyempurnakan halaman beranda, opsi pengiriman, dan pembayaran. Hasil penilaian satisfaction pada tahap kedua mencapai 83,5%, menunjukkan peningkatan aspek satisfaction sebesar 12,83% dari pengujian sebelumnya. Berdasarkan hasil akhir dari penilaian tersebut, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa pembuatan desain *UI/UX* aplikasi marketplace ikan hias “Fish Gallery” dengan menggunakan metode *design thinking* menghasilkan desain *usability* yang baik dan tidak diperlukan untuk pengujian ulang.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil dalam penelitian ini, Adapun beberapa saran untuk meningkatkan dan mengembangkan dalam pembuatan desain *ui/ux* aplikasi marketplace khususnya dalam bidang perikanan. Berikut merupakan beberapa saran yang direkomendasikan dari penelitian ini untuk penelitian selanjutnya.

- 1) Membuat halaman awal berupa pemilihan pengaturan kategori usia sehingga pengguna dapat menyesuaikan ukuran font yang sesuai dengan preferensinya. Misalnya sebagai contoh: pengguna baru ingin menggunakan aplikasi, maka pengguna tersebut dapat memilih kategori usia yang sesuai dengan pengguna, dengan memilih kategori usia tersebut nantinya ukuran font dalam aplikasi akan menyesuaikan dengan preferensi awal yang telah dipilih.

- 2) Membuat tampilan layar dark mode dan mengembangkan beberapa fitur yang ada. Misalnya di dalam fitur lacak produk, fitur tersebut dapat dimaksimalkan lagi dengan menambahkan berupa alur / jalur pengiriman yang disertai pinpoint dimana lokasi produk tersebut saat ini. Sehingga pengguna dapat melacak produk yang dibeli secara langsung dan dalam halaman pembayaran berhasil dapat ditambahkan halaman / informasi seperti invoice pembayaran agar lebih detail.