

## BAB V

### PENUTUP

#### 5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, diambil beberapa kesimpulan terhadap perancangan desain UI/UX aplikasi penyewaan gedung pertemuan sebagai berikut:

1. Penerapan metode *Design Thinking* pada pembuatan desain antarmuka telah dilakukan dari fase *empathize* hingga *test* dan telah menghasilkan desain antarmuka yang sesuai kebutuhan pengguna. Perancangan desain antarmuka dimulai dengan tahap *empathize* melalui wawancara terhadap 10 orang target pengguna kemudian memetakan hasilnya dalam *empathy map* untuk mendapatkan informasi dari permasalahan yang terjadi dari pengelola gedung dan penyewa gedung. Selanjutnya pada tahap *define*, informasi yang berhasil dikumpulkan digunakan untuk merumuskan masalah utama yang dihadapi pengguna melalui *the 4w's technique*. Serta menghasilkan pemahaman sesuai dengan perspektif pengguna melalui *point of view* dan *user persona*. Dilanjutkan tahap *ideate* berbagai ide dan solusi kreatif dihasilkan melalui *how might we*, kemudian dipetakan menggunakan *information architecture*, dikembangkan menjadi *Wireframe* dan *wireflow*, serta penggalan ide dan referensi desain melalui *moodboard*. Tahap selanjutnya yang dilakukan adalah *prototype*. Tahap ini menghasilkan *design system* yang kemudian diterapkan dalam *mockup*. *Mockup* selanjutnya diuji pada tahap *test* dengan 3 jenis pengujian yaitu *usability testing*, *system usability scale* (SUS), dan

*heuristic evaluation*. Dari hasil metode *Design Thinking* yang diterapkan, menghasilkan *prototype* dengan fitur-fitur sesuai kebutuhan pengguna diantaranya menyewa gedung pertemuan secara online, fitur katalog dan informasi detail mengenai gedung pertemuan, dan fitur *chat* untuk berkomunikasi langsung dengan pengelola gedung. Selain itu, pengelola gedung juga dapat melakukan penjadwalan penyewaan dengan mudah, transparansi informasi mengenai detail gedung, pembayaran sewa dan pembayaran denda yang tersistem dan promosi secara *online*.

2. Pengujian dilakukan dengan 2 kali iterasi dimana hasil dan evaluasi pada pengujian tahap pertama menjadi dasar perbaikan pada iterasi kedua. Pengujian *usability testing* dan SUS dilakukan terhadap 10 pengguna yang terdiri dari 5 orang penyewa dan 5 orang pengelola gedung. Sedangkan *heuristic evaluation* dilakukan dengan 3 orang ahli UI/UX, 1 orang penyewa, dan 1 orang pengelola. Dihasilkan nilai akhir dari *usability testing* sebesar 84 untuk penyewa, sedangkan untuk pengelola sebesar 86. Hasil akhir pengujian SUS diperoleh nilai 85. Dimana nilai tersebut masuk pada kategori *excellent* dan *acceptable* atau dapat diterima.

## **5.1 Saran**

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, terdapat beberapa saran yang dapat direkomendasikan untuk penelitian selanjutnya :

- 1) Pengembangan area studi kasus demografi lebih luas agar dapat lebih beragam responden sehingga desain yang dibuat lebih optimal. Demografi

yang lebih luas dapat mencakup variasi dalam usia, lokasi geografis, dan pekerjaan.

- 2) Pengembangan fitur pelengkap layanan tambahan dari pihak ketiga seperti penyedia jasa katering, dekorasi, atau peralatan audio visual untuk menawarkan paket penyewaan yang lebih komprehensif dan menarik bagi pengguna.
- 3) Penggunaan metode selain *Design Thinking* seperti *User Centered Design* (UCD) dan *Lean UX* atau mungkin metode yang lain untuk meningkatkan kualitas dan kegunaan rancangan aplikasi sesuai dengan kebutuhan pengguna yang beragam.
- 4) Penggunaan metode pengujian yang lain seperti *Single Ease Question* (SEQ) agar dapat mendapatkan umpan balik dari responden mengenai tugas yang dilakukan pada saat pengujian.