

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### 5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, diperoleh beberapa kesimpulan terkait perancangan desain antarmuka aplikasi *marketplace catering* sebagai berikut:

1. Penerapan metode UCD dimulai dari tahapan *understand context of use* dengan melakukan wawancara kepada pelanggan dan pemilik *catering* untuk mengetahui permasalahan dan kebutuhan pengguna. Dilanjutkan dengan tahapan *specify user requirements* dengan menganalisis hasil wawancara untuk mengidentifikasi inti permasalahan sehingga dapat menentukan kebutuhan pengguna. Kebutuhan pengguna ini diwujudkan dalam bentuk fitur-fitur pada aplikasi. Fitur yang tersedia bagi pelanggan *catering* pada aplikasi ini diantaranya adalah *login, register, checkout* untuk pemesanan, pembayaran, riwayat dan *tracking* pesanan. Sedangkan fitur yang tersedia bagi pemilik *catering* diantaranya adalah registrasi usaha *catering, riwayat penjualan, kelola menu catering, dan informasi penghasilan*. Kemudian dilanjutkan ke tahapan *design solution* dengan membuat rancangan tampilan antarmuka pengguna mulai dari *information architecture, wireframe, design system, dan mockup* sebagai solusi desain terhadap permasalahan yang terjadi. Selanjutnya hasil rancangan tampilan antarmuka pengguna berupa *mockup* akan diuji melalui tahapan *evaluate against requirements* dengan metode *usability testing, System Usability*

*Scale (SUS)*, *heuristic evaluation*, dan *Questionnaire for User Interface Satisfaction (QUIS)*.

2. Pada tahapan pengujian, dilakukan 2 kali iterasi agar design yang dihasilkan dapat meningkatkan pengalaman pengguna. Pengujian dilakukan terhadap 10 orang responden awal, sedangkan pada *evaluasi heuristic* dilakukan oleh 3 orang evaluator yang memiliki pemahaman mengenai UI/UX. Setelah dilakukan 2 kali iterasi, diperoleh nilai akhir dari tingkat kegunaan pelanggan sebesar 94%, mengalami peningkatan 18% dibandingkan nilai pada iterasi pertama. Kemudian, nilai kegunaan untuk pemilik catering sebesar 88% juga meningkat sebesar 9%. Kedua nilai kegunaan tersebut termasuk dalam kategori tinggi. Pada pengujian SUS diperoleh nilai sebesar 80, termasuk dalam *grade scale B* yang berarti *Excellent* dan termasuk dalam kategori *Acceptable* atau dapat diterima oleh pengguna. Nilai tersebut mengalami peningkatan dibandingkan pada iterasi pertama yang hanya didapatkan nilai sebesar 61 dan dalam kategori ambang batas *accpetable*. Kemudian pada pengujian QUIS diperoleh nilai untuk indikator *screen* sebesar 7,65; *terminology & system* sebesar 7,25; *learning* sebesar 7,65; dan *system capabilities* sebesar 7,47. Dimana nilai tersebut sudah berada di atas ketentuan nilai rata-rata standar, sehingga dapat dikatakan bahwa pengguna sudah merasa puas terhadap hasil desain yang telah dibuat.

## **2.2 Saran**

Pada penelitian ini, masih terdapat kekurangan yang perlu diperbaiki dalam pengembangan desain antarmuka aplikasi mendatang. Berikut adalah beberapa saran yang direkomendasikan untuk penelitian selanjutnya.

1. Tahapan identifikasi kebutuhan dilakukan dengan wawancara kepada pengguna dengan latar belakang yang lebih beragam, seperti para pelajar ataupun mahasiswa, sehingga kebutuhan yang diidentifikasi dapat memenuhi kebutuhan pengguna.
2. Penambahan fitur-fitur pendukung lainnya, seperti fitur iklan dan voucher juga diperlukan untuk meningkatkan pengalaman pengguna sehingga desain antarmuka yang dibuat dapat lebih optimal.