

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil skripsi yang dilakukan maka dapat ditarik kesimpulan bahwa skripsi ini menghasilkan desain UI/UX aplikasi penjualan UMKM sablon *custom merchandise*. Desain UI/UX dimulai dari tahapan *user research* untuk mengidentifikasi permasalahan serta kebutuhan pengguna dengan melakukan wawancara terhadap total 11 responden yang terdiri dari pemilik dan pelanggan *sablonkaos.id* serta desainer. Informasi yang didapatkan dari hasil *user research* tersebut kemudian diolah ke dalam bentuk *empathy map*, *affinity diagram*, *user persona*, dan *user journey*. Dari hasil informasi yang telah diolah kemudian dikembangkan ide solusi yang kemudian dikembangkan dalam bentuk *prototype*. Lalu untuk mengetahui tingkat kegunaan dari *prototype* yang telah dibuat, dilakukanlah *usability testing* dengan menggunakan metode *system usability scale (SUS)*, *heuristic evaluation*, dan *questionnaire of user interface satisfaction (QUIS)*. Pada iterasi tahap pertama *usability testing*, didapatkan nilai SUS 81.6 yang berada pada kategori *acceptable* dengan *adjective rating* yaitu *excellent*. Lalu dilakukan *redesign* untuk diuji pada iterasi tahap kedua karena berpotensi untuk meningkatkan *usability* yang lebih maksimal. Dari hasil *redesign* tersebut dilakukan evaluasi oleh 3 orang evaluator yang expert di bidang UI/UX. Lalu desain UI/UX dilakukan pengujian estetika menggunakan QUIS yang mendapatkan nilai rata-rata sebesar 220. Lalu dilakukan *redesign* yang kedua berdasarkan hasil evaluasi dari *expert*. Hasil *redesign* yang kedua kemudian diuji kembali menggunakan SUS yang mendapatkan nilai sebesar 87.7, dan menggunakan QUIS yang mendapatkan nilai

rata-rata sebesar 228. Hal ini menandakan bahwa terjadinya peningkatan nilai *usability* dan nilai estetika setelah dilakukan *redesign*.

5.2 Saran

Skripsi ini masih jauh dari kata sempurna sebab masih memiliki beberapa kekurangan yang perlu diperbaiki dalam pengembangan desain antarmuka aplikasi di masa depan. Maka dari itu, beberapa saran yang direkomendasikan untuk penelitian selanjutnya ialah memperluas jangkauan demografi responden yang lebih beragam agar dapat mengidentifikasi area baru dalam kebutuhan kebutuhan pengguna. Selain itu untuk meningkatkan aksesibilitas dan meningkatkan jangkauan, desain UI/UX aplikasi ScreenPrintInk dapat diimplementasikan ke dalam desain yang responsif. Sehingga, memungkinkan lebih banyak pengguna untuk mengakses produk atau layanan yang ditawarkan.