

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

Berdasarkan penelitian yang dilakukan, penelitian ini bertujuan untuk merancang antarmuka aplikasi pemesanan Logam Mulia berbasis aplikasi mobile dengan menggunakan pendekatan Design Thinking. Melalui proses ini, fitur-fitur utama seperti Nabung Emas, Pembelian Emas, Penjualan Emas (Buyback), dan Lelang Emas berhasil diimplementasikan dalam desain antarmuka yang dirancang. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa desain ini memiliki usability yang baik, dengan nilai Effectiveness dan Efficiency yang tinggi bagi pengguna yang berbeda. Uji coba skenario juga menunjukkan peningkatan signifikan dalam nilai Satisfaction (SUS), mencerminkan tingkat kepuasan yang baik atau bahkan sangat baik terhadap usability aplikasi ini. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa pendekatan Design Thinking efektif diterapkan dalam merancang UI/UX untuk aplikasi pemesanan logam mulia ini, dengan fokus pada pemahaman yang mendalam terhadap pengguna dan respons positif dari pengujian yang dilakukan.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian ini, berikut adalah beberapa saran untuk meningkatkan perancangan desain UI/UX pemesanan Logam Mulia:

1. Membuat sesederhana mungkin pada fitur utama, karena masih ada beberapa tugas yang dianggap *Indirect Success*. Artinya masih ada perintah yang tidak sesuai pada saat pengujian menggunakan maze
2. Menambahkan fitur ulasan atau rating untuk produk yang dijual dapat meningkatkan interaksi pengguna dengan produk serta memberikan umpan balik yang berharga bagi calon pembeli.

JADWAL PENELITIAN

No.	Jenis Kegiatan	Bulan Ke-1				Bulan Ke-2					Bulan Ke-3				Bulan Ke-4			
		1	2	3	4	1	2	3	4	5	1	2	3	4	1	2	3	4
1.	Konsultasi Judul Penelitian																	
2.	Studi Literatur																	
3.	Penyusunan Proposal Skripsi																	
4.	Seminar Proposal																	
5.	<i>Empathize</i>																	
6.	<i>Define</i>																	
7.	<i>Ideate</i>																	
8.	<i>Prototype</i>																	
9.	<i>Test</i>																	
10.	Penyusunan Laporan Skripsi																	