

## **BAB V**

### **PENUTUP**

Pada 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**

Setelah melalui beberapa tahapan yang dimulai dari fase *empathize*, dimana dilakukan penyebaran form dan wawancara. Selanjutnya fase *define* dan *ideate*, dengan melakukan proses penjabaran permasalahan pengguna yang telah diperoleh serta perancangan ide-ide solusi untuk menyelesaikan permasalahan tersebut. Kemudian, dilanjutkan pada fase *prototype* atau perancangan *user interface* dan diakhiri dengan fase *testing* untuk mengetahui sejauh mana nilai dari hasil desain yang telah dirancang. Dengan meninjau dari kelima aspek seperti *learnability*, *efficiency*, *memorability*, *errors*, dan *satisfaction* dimana masing-masing aspek didapatkan nilai sebesar 100% untuk *learnability*, 97,71% untuk *efficiency*, 100% untuk *memorability*, 9,66% untuk *errors*, dan 90% untuk *satisfaction*. Sedangkan, pada pengujian CSUQ didapatkan nilai akhir sebesar 6,5 dengan kualifikasi sangat baik. Berdasarkan hasil penelitian yang telah didapatkan, dapat disimpulkan bahwa perancangan desain UI/UX aplikasi pelaporan kejadian di jalan raya menggunakan metode design thinking dapat memberikan kepuasan terhadap pengguna

#### **5.2 Saran**

Adapun beberapa saran untuk meningkatkan pengembangan desain antarmuka aplikasi pada waktu yang akan datang. Berikut adalah beberapa saran yang direkomendasikan berdasarkan penelitian kali ini.

1. Pada penelitian mendatang, diharapkan perancangan desain antarmuka aplikasi bukan hanya mengandalkan metode *Design Thinking* saja. Akan tetapi juga dapat berfokus pada metode lain seperti *Agile UX* atau *Lean UX*. Hal ini ditujukan agar *insights* yang didapatkan dapat menjadi lebih luas dan menghasilkan solusi antarmuka yang lebih bervariasi.

2. Pada penelitian mendatang, diharapkan dapat menggunakan kombinasi pengujian yang lebih beragam. Seperti pengujian *Usability Testing* dan *Heuristic Evaluation*, *Usability Testing* dan *A/B Testing*, dan sebagainya. Hal ini dimaksudkan agar mendapatkan hasil uji yang lebih beragam serta *feedback* yang meluas dari pengguna.

Untuk pengembangan aplikasi, diperlukan penyesuaian dengan situasi yang akan datang seperti penyesuaian fitur apabila terdapat perubahan kebiasaan masyarakat pada masa yang akan datang. Contohnya seperti perkembangan *smartphone* yang semakin canggih sehingga membuat pengguna menjadi *effortless* untuk melaporkan kejadian atau mengakses laporan kejadian, dimana hal ini memungkinkan untuk implementasi berbagai fitur menarik dan jauh lebih inovatif. Selain itu, perlu juga untuk menjaga karakteristik aplikasi. Contohnya seperti perubahan *layout* tampilan aplikasi yang tidak menuntut pengguna untuk memahami aplikasi dari awal.