

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

Dalam bab kesimpulan dan saran, diuraikan kesimpulan dari hasil penelitian secara keseluruhan yang telah dilakukan, serta saran-saran yang diberikan untuk pengembangan penelitian di masa mendatang.

#### 5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa perancangan desain UI/UX aplikasi Potretin sebagai *marketplace* penyewaan alat fotografi menggunakan metode *Design Thinking* berhasil menghasilkan desain antarmuka dengan tingkat *usability* yang baik. Pada pengujian tahap pertama menggunakan metode *Usability Testing*, mitra penyewaan alat fotografi memperoleh nilai aspek *Effectiveness* sebesar 88,57%, *Efficiency* sebesar 83,80%, dan *Satisfaction* sebesar 86%, namun beberapa responden gagal menyelesaikan tugas pada skenario SMA5. Mitra penyewaan jasa fotografi memperoleh nilai *Effectiveness* sebesar 96,67%, *Efficiency* sebesar 98,83%, dan *Satisfaction* sebesar 93%, tanpa ada kegagalan dalam menyelesaikan tugas. Pelanggan memperoleh nilai *Effectiveness* sebesar 85,71%, *Efficiency* sebesar 78,23%, dan *Satisfaction* sebesar 87%, namun beberapa pelanggan gagal menyelesaikan tugas pada skenario SP6.

Pengujian tahap kedua melalui metode *Heuristic Evaluation* menemukan beberapa masalah pada aspek *Visibility of System Status*, *Match Between System and the Real World*, *Consistency and Standards*, *Recognition Rather Than Recall*, serta *Aesthetic and Minimalist Design*. Masalah ini dinilai menggunakan *Severity Rating*, dengan beberapa temuan bersifat prioritas rendah (skala 1 dan 2) dan lainnya memerlukan perhatian tinggi (skala 3). Setelah iterasi desain, pengujian tahap ketiga menggunakan metode *Usability Testing* menunjukkan peningkatan signifikan.

Pada mitra penyewaan alat fotografi, nilai *Effectiveness* meningkat menjadi 94,28%, *Efficiency* menjadi 89,66%, dan *Satisfaction* menjadi 91%, menunjukkan peningkatan masing-masing sebesar 5,71%, 5,86%, dan 5% dibandingkan tahap pertama. Pada pelanggan, nilai *Effectiveness* meningkat menjadi 92,85%, *Efficiency*

menjadi 86,70%, dan *Satisfaction* menjadi 90,5%, dengan peningkatan masing-masing sebesar 7,14%, 8,47%, dan 3,5% dibandingkan tahap pertama.

Dengan demikian, aplikasi Potretin *marketplace* penyewaan alat fotografi berhasil meningkatkan *usability* dengan signifikan setelah dilakukan iterasi desain berdasarkan *feedback* pengguna.

## 5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian ini, adapun beberapa saran untuk meningkatkan perancangan desain UI/UX aplikasi Potretin *marketplace* penyewaan alat fotografi. Berikut merupakan beberapa saran yang direkomendasikan untuk penelitian kedepannya.

1. Dalam penelitian yang akan datang, diharapkan perancangan desain antarmuka aplikasi tidak hanya berfokus pada metode *Design Thinking*, namun juga metode lain seperti *Lean UX* atau *Double Diamond*. Dengan eksplorasi berbagai pendekatan desain, diharapkan proses perancangan dapat lebih kaya, menghasilkan solusi yang lebih inovatif terhadap perubahan kebutuhan pengguna.
2. Penelitian selanjutnya diharapkan dapat melanjutkan pengembangan desain aplikasi Potretin *marketplace* penyewaan alat fotografi dengan fokus yang lebih mendalam pada implementasi dan peningkatan fitur fungsionalitas untuk memastikan bahwa desain yang telah dikembangkan dapat diimplementasikan secara efektif dan terus disesuaikan dengan kebutuhan pengguna yang berkembang seiring waktu.
3. Penelitian selanjutnya juga diharapkan dapat mengimplementasikan desain menjadi aplikasi mobile yang dapat berjalan di berbagai platform, seperti Android dan iOS yang bertujuan untuk merealisasikan desain UI/UX yang telah dirancang, sehingga dapat diimplementasikan secara nyata dan digunakan oleh pengguna.