BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

Pada Bab Kesimpulan dan Saran ini, diuraikan ringkasan kesimpulan dari seluruh hasil tahapan yang telah dilakukan, mulai dari proses perancangan, pengujian, hingga evaluasi desain aplikasi. Selain itu, juga diuraikan beberapa saran yang dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangan untuk pengembangan penelitian lebih lanjut di masa mendatang.

5.1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, perancangan desain UI/UX aplikasi SobatIkan dengan metode Double Diamond berhasil menjawab rumusan permasalahan dari penelitian ini dengan menghasilkan antarmuka dengan tingkat usability yang baik serta menunjukkan peningkatan signifikan setelah dilakukan iterasi berdasarkan *Usability Testing 1* dan *Heuristic Evaluation*. Pada *Usability Testing 1*, aspek *Effectiveness* tergolong sangat efektif dengan *Success Rate* sebesar 95,68% untuk DISPAKAN, meskipun satu responden gagal menyelesaikan *Scenario SD14*. Pembudidaya ikan memperoleh nilai 90%, namun terdapat kegagalan pada *Scenario SP15, SP17, dan SP22*. Konsumen menunjukkan nilai 95,78%. Pada aspek *Efficiency*, DISPAKAN memperoleh nilai 96,34%, pembudidaya ikan 81,8%, dan konsumen 91,5%, yang tergolong sangat efisien. Pada aspek *Satisfaction*, berdasarkan kuesioner SUS, DISPAKAN memperoleh skor 87,5, pembudidaya ikan 88,5, dan konsumen 86,5, yang seluruhnya masuk dalam kategori *Excellent* dan *Acceptable*.

Pengujian tahap kedua menggunakan pengujian *Heuristic Evaluation* untuk mengevaluasi desain setelah perbaikan awal. Evaluasi ini menemukan sejumlah permasalahan pada prinsip-prinsip heuristic yaitu *Visibility of System Status, Match Between System and the Real World, Consistency and Standards, Recognition Rather Than Recall, Error Prevention, Aesthetic and Minimalist Design, Flexibility and Efficiency of Use*, serta *Help Users Recognize, Diagnose, and Recover from Errors*. Masalah dengan *Severity Rating 4* (urgensi tertinggi) ditemukan pada HE2, HE13, dan HE16, seperti ketidakjelasan kode negara, tombol aksi penting yang tersembunyi, dan tidak adanya penanda waktu dalam fitur percakapan. Masalah dengan *Severity Rating 1* ditemukan pada HE1, HE2, HE3, HE4, HE5, HE7, HE9,

HE10, HE11, HE12, HE20, HE21, HE22, dan HE23, yang mencakup permasalahan penggunaan *icon* yang kurang sesuai konteks, penggunaan istilah bahasa asing yang tidak konsisten, serta elemen visual yang kurang rapi atau tidak efektif secara estetika. Sementara itu, masalah dengan *Severity Rating* 2 (prioritas rendah) ditemukan pada HE6, HE8, HE13, HE14, HE15, HE16, HE17, HE18, dan HE19 yang mencakup permasalahan ketidakkonsistenan tampilan *font* dan *icon*, peletakan tombol aksi yang kurang terlihat, serta tidak adanya penanda waktu pada fitur percakapan. Sedangkan temuan dengan *Severity Rating* 3 dan 4 tidak ditemukan pada hasil evaluasi ini, yang menunjukkan bahwa sebagian besar masalah yang ditemukan memiliki tingkat keparahan rendah.

Pengujian tahap ketiga, yaitu *Usability Testing* 2, dilakukan setelah iterasi desain untuk mengevaluasi apakah perbaikan mampu meningkatkan pengalaman pengguna dalam menyelesaikan tugas. Hasilnya menunjukkan peningkatan pada seluruh aspek *usability* di setiap peran pengguna. Pada aspek *Effectiveness*, DISPAKAN meningkat dari 95,68% menjadi 97,41% (naik 1,73%) dan pembudidaya ikan dari 90% menjadi 92,94% (naik 2,94). Lalu pada aspek *Efficiency*, DISPAKAN meningkat dari 96,34% menjadi 98,65% (naik 2,31%) dan pembudidaya ikan dari 81,8% menjadi 92,1% (naik 10,3%). Dan pada aspek *Satisfaction*, skor SUS responden DISPAKAN meningkat dari 87,5 menjadi 93,75 (naik 6,25 poin) dan pembudidaya ikan dari 88,5 menjadi 92 (naik 3,5 poin). Dengan demikian, desain aplikasi SobatIkan berhasil menunjukkan peningkatan yang signifikan pada ketiga aspek *usability* dan telah mengalami perbaikan terhadap prinsip-prinsip *heuristic* sebagai hasil dari iterasi desain yang dilakukan berdasarkan masukan pengguna melalui pengujian *Usability Testing* dan *Heuristic Evaluation*.

5.2. Saran

Pada penelitian ini, masih terdapat kekurangan yang perlu diperbaiki dalam pembuatan perancangan desain UI/UX aplikasi SobatIkan mendatang. Berikut adalah beberapa saran yang direkomendasikan untuk penelitian selanjutnya.

- a. Desain aplikasi SobatIkan kedepannya dapat dikembangkan menjadi sebuah *start-up* atau aplikasi *e-commerce* yang berfokus pada kegiatan penjualan ikan secara digital.
- b. Penelitian selanjutnya disarankan untuk melakukan komparasi terhadap metode perancangan desain UI/UX lainnya. Misalnya, dengan membandingkan hasil perancangan menggunakan metode *Double Diamond* dengan metode *Lean UX* atau metode *User Centered Design (UCD)*. Selain itu, dapat dilakukan juga komparasi metode pengujian, seperti membandingkan hasil evaluasi antara penggunaan *System Usability Scale (SUS)* dengan *User Experience Questionnaire (UEQ)*.
- c. Diharapkan kedepannya aplikasi SobatIkan dapat dikembangkan hingga tahap implementasi dalam bentuk aplikasi berbasis *Android* maupun *IOS*, serta dirilis di *Google Play Store* atau *App Store*, sehingga dapat dimanfaatkan secara langsung oleh pengguna dalam aktivitas sehari-hari.
- d. Dapat diinovasikan lebih lanjut dengan menambahkan metode sistem pakar pada menu konsultasi ikan terkait dengan identifikasi dan penanganan penyakit ikan. Integrasi sistem pakar ini diharapkan dapat memberikan respon yang lebih cepat kepada pengguna, terutama saat penyuluh tidak sedang aktif dalam aplikasi.

Halaman ini sengaja dikosongkan.