

BAB 5

KESIMPULAN DAN SARAN

Berikut uraian kesimpulan dari hasil penelitian secara keseluruhan yang telah dilakukan, serta saran-saran yang diberikan untuk pengembangan penelitian di masa yang akan datang.

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa perancangan desain UI/UX aplikasi rekomendasi gaya pakaian berdasarkan MBTI yang bernama RuangGaya menggunakan metode *User Centered Design* (UCD) berhasil menghasilkan desain antarmuka dengan hasil *usability* yang baik. Pada pengujian tahap pertama menggunakan *Usability Testing*, pengguna generasi Z menghasilkan nilai aspek *Effectiveness* sebesar 96,52%, *Efficiency* sebesar 78,01%, dan *Satisfaction* dengan penilaian skala *System Usability Scale* (SUS) sebesar 78,5. Namun, beberapa responden generasi Z tidak berhasil menyelesaikan tugas atau gagal pada skenario (task) TZ5. Pengguna penata busana memperoleh nilai aspek *Effectiveness* sebesar 99,25%, *Efficiency* sebesar 96,36%, dan *Satisfaction* dengan penilaian skala *System Usability Scale* (SUS) sebesar 72, dan tidak ada responden yang gagal atau tidak berhasil dalam menyelesaikan tugas skenario.

Pengujian tahap kedua dengan *Heuristic Evaluation* menemukan beberapa permasalahan pada prinsip *Visibility of System Status*, *Match Between System and The Real World*, *User Control and Freedom*, *Consistency and Standards*, dan *Aesthetic and Minimalist Design*. Permasalahan tersebut dinilai menggunakan *severity rating* dengan beberapa temuan bersifat perbaikan pada waktu luang (skala 1) dan perbaikan prioritas rendah (skala 2). Setelah iterasi desain, pengujian tahap

ketiga menggunakan *Usability Testing* menunjukkan peningkatan dengan angka yang lebih baik.

Pada pengguna generasi Z, aspek *Effectiveness* meningkat menjadi 98,26%, *Efficiency* menjadi 91,43%, dan *Satisfaction* dengan penilaian skala *System Usability Scale* (SUS) menjadi 85,5. Masing-masing aspek menunjukkan peningkatan *Effectiveness* sebesar 2,01%, *Efficiency* sebesar 13,42%, dan *Satisfaction* sebesar 7 dibandingkan tahap pertama.

Dengan demikian, desain aplikasi rekomendasi gaya pakaian berdasarkan MBTI “RuangGaya” berhasil dirancang sehingga mendapatkan hasil *usability* yang baik dan bisa meningkat setelah dilakukan iterasi desain berdasarkan *feedback* pengguna.

5.2 Saran

Berdasarkan penelitian ini, adapun beberapa saran untuk meningkatkan perancangan desain UI/UX aplikasi rekomendasi gaya pakaian berdasarkan MBTI “RuangGaya” sebagai berikut :

1. Penelitian selanjutnya, diharapkan menambah inovasi tampilan seperti tampilan *AR Try On* yang sesuai dengan kebutuhan pengguna untuk meningkatkan pengalaman pengguna terhadap tampilan aplikasi.
2. Penelitian yang akan datang diharapkan perancangan desain UI/UX aplikasi menggunakan metode lain seperti *Double Diamond* atau *Design Thinking* agar bisa mengeksplorasi berbagai metode dalam perancangan desain, dan diharapkan perancangan menghasilkan solusi yang lebih inovatif terhadap penyesuaian kebutuhan pengguna.
3. Penelitian selanjutnya juga diharapkan dapat melakukan pengembangan sistem pendukung keputusan untuk menentukan gaya pakaian berdasarkan

kepribadian MBTI dengan memanfaatkan desain UI/UX aplikasi RuangGaya, sehingga dapat diimplementasikan dalam pengembangan aplikasi *mobile*.

Halaman ini sengaja dikosongkan.