

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Setelah semua tahapan perancangan UI/UX aplikasi BETULIN selesai, beberapa poin kesimpulan dapat dirangkum sebagai berikut:

1. Skripsi ini berhasil merancang UI/UX aplikasi *mobile* BETULIN sebagai platform *marketplace* penjualan onderdil serta layanan perbaikan sepeda dan motor listrik dengan metode *Design Thinking*. Tahap *empathize* menghasilkan dua *empathy map* dari wawancara dengan pemilik bengkel dan pelanggan. Hasilnya menunjukkan bahwa bengkel kesulitan dalam edukasi pelanggan, distribusi onderdil, dan promosi, sementara pelanggan kesulitan menemukan bengkel, kondisi darurat, informasi pengisian daya, dan perawatan. Tahap *define* menghasilkan 5 *user persona* mencakup peran bengkel dan pelanggan. Selain itu, tahap ini juga menghasilkan *problem statement* serta diagram afinitas untuk mengelompokkan masalah yang telah diidentifikasi dan merumuskan solusi berdasarkan masing-masing peran. Tahap *ideate* menghasilkan *design system*, arsitektur informasi, dan *user flow* dengan 10 fitur untuk pelanggan dan 22 fitur untuk bengkel. Selain itu terdapat juga *wireframe* yang dirancang berdasarkan *user flow*. Tahap *prototype* menghasilkan visual seluruh fitur dalam fidelitas tinggi dan interaktif menggunakan Figma untuk kedua peran pengguna.
2. Hasil evaluasi *usability* menunjukkan aplikasi memiliki *learnability* yang sangat baik (100% untuk kedua peran), dengan *memorability* 100% untuk bengkel dan 96% untuk pelanggan. Efisiensi juga baik, meskipun sedikit berbeda antara bengkel (78,1%) dan pelanggan (76,0%). Nilai error rendah (0,11) menunjukkan aplikasi berjalan lancar tanpa masalah signifikan. Skor kepuasan pengguna (81,75% untuk bengkel dan 83,2% untuk pelanggan) dan hasil SUS (78,75% untuk bengkel dan 73,5% untuk pelanggan) yang positif menunjukkan penerimaan tinggi terhadap BETULIN. Evaluasi heuristik menunjukkan angka 85,7% untuk peran bengkel dan 89,3% untuk peran pelanggan sehingga keduanya masuk dalam klasifikasi Sangat Baik.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian dalam skripsi ini, terdapat beberapa saran untuk meningkatkan kualitas perancangan desain UI/UX aplikasi BETULIN. Saran-saran ini diharapkan dapat menjadi masukan bagi penelitian selanjutnya:

1. Melakukan pengujian A/B, metode evaluasi di mana dua versi berbeda dari elemen antarmuka dibandingkan guna menentukan mana yang lebih efektif dalam mencapai tujuan tertentu.
2. Mempertimbangkan penggunaan metode desain lain seperti *Lean UX* dan *User-Centered Design* untuk memperkaya pendekatan perancangan.
3. Menggunakan kombinasi alat ukur yang lebih beragam. Tidak hanya mengandalkan ISO 9241-11 dan System Usability Scale (SUS), tetapi juga mempertimbangkan integrasi dengan instrumen lain seperti User Experience Questionnaire (UEQ).
4. Menambah subjek penelitian untuk meningkatkan akurasi ketepatan pembuatan solusi terhadap masalah purna jual sepeda dan motor listrik di Indonesia.