

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisikan kesimpulan dari hasil penelitian keseluruhan yang telah dilakukan dan juga saran-saran yang akan diberikan untuk penelitian selanjutnya.

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian terkait perancangan *user interface* dan *user experience* aplikasi marketplace penyewaan perlengkapan dan mainan anak yang telah dilakukan, maka dapat diperoleh kesimpulan bahwa aplikasi telah berhasil dirancang menggunakan metode *User Centered Design* (UCD) yang berfokus pada kebutuhan pengguna dari penyewa maupun mitra penyedia layanan sewa. Proses perancangan aplikasi menggunakan metode *User Centered Design* (UCD) melibatkan pengguna dari mulai identifikasi kebutuhan dan permasalahan pengguna menggunakan metode wawancara pada fase *understanding context of use* hingga pengujian desain antarmuka. Kemudian hasil dari proses analisis divisualkan dalam bentuk *empathy map*, *user persona*, diagram afinitas, dan *user journey* pada fase *specify user requirement*. Selanjutnya pada fase *produce design solutions* telah melakukan dua tahapan yaitu pembuatan desain sistem dan desain antarmuka. Sementara itu pada fase *evaluate against requirement* telah dilakukan evaluasi desain yang dilakukan secara iteratif menggunakan *usability testing* berstandar ISO 9241-11 yaitu pengujian dilakukan berdasarkan aspek *Effectiveness*, *Efficiency*, dan *Satisfaction* menggunakan pendekatan *System Usability Scale* (SUS). Metode evaluasi desain lainnya yaitu menggunakan *Heuristic Evaluation* yang dilakukan oleh lima ahli dibidang UI/UX.

Pada hasil pengujian *usability* aplikasi penyewaan perlengkapan dan mainan anak tahap pertama di fase *pre-iterasi* memperoleh tingkat *completion rate* penyewa sebesar 85,71% dan mitra memperoleh sebesar 77,14%. Pada efisiensi masing-masing persona menghasilkan score 76,91% untuk penyewa dan 62,96 untuk mitra, serta kepuasan pengguna memperoleh 71 poin untuk penyewa dan 70,5 poin untuk mitra. Pada pengujian *usability* tahap pertama masih terdapat banyak kasus *indirect succes*, walaupun berhasil menyelesaikan tugas tetapi melalui alur yang tidak sesuai dan terdapat satu pengguna mitra yang gagal mengerjakan tugas SM1. Setelah dilakukan pengujian lanjut ke iterasi pertama yang dimulai dari fase

produce design solution dan akan dilakukan evaluasi menggunakan *Heuristic Evaluation*.

Kemudian dilanjutkan ke iterasi kedua berdasarkan dari permasalahan yang ditemukan *heuristic evaluation*. Kemudian dilakukan pengujian akhir yang dilakukan oleh pengguna. *Prototype* yang diuji ke pengguna merupakan hasil perbaikan dari *usability testing* pertama dan *heuristic evaluation*. Pada pengujian iterasi kedua memperoleh peningkatan skor yang signifikan. Pada efektivitas aplikasi mendapatkan skor sebesar 94,28% untuk penyewa dan 98,47% untuk mitra, lalu pada efisiensi desain antarmuka mendapatkan skor 93,10% untuk penyewa dan 98,68% untuk mitra, selanjutnya pada kepuasan pengguna memperoleh poin 86,5 untuk penyewa dan 84,5 untuk mitra yang keduanya berada dalam *grade B* masuk kedalam kategori '*Excellent*' serta tingkat penerimaan '*Acceptable*'. Berdasarkan hasil evaluasi, perancangan desain UI/UX aplikasi *Marketplace* Kiddy persewaan perlengkapan dan mainan anak dengan menggunakan metode UCD telah menghasilkan aplikasi dengan tingkat *usability* yang baik sehingga layak untuk digunakan dan dapat meningkatkan pengalaman pengguna.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian, terdapat beberapa saran yang dapat direkomendasikan untuk penelitian selanjutnya:

1. Disarankan untuk menambahkan fitur-fitur pendukung yang relevan dengan kebutuhan pengguna di masa mendatang.
2. Pada penelitian selanjutnya, disarankan untuk merancang desain UI/UX marketplace dalam versi desktop yang terintegrasi dengan aplikasi mobile dengan fokus utama pengembangan *dashboard administrator* untuk memenuhi kebutuhan mitra yang lebih kompleks agar pengelolaan toko dapat dilakukan secara lebih optimal.
3. Disarankan agar desain UI/UX yang telah dirancang dapat dilanjutkan ke tahap pengembangan aplikasi yang dapat digunakan langsung oleh pengguna agar fitur-fitur pada desain dapat diuji lebih lanjut. Hal ini karena rancangan desain antarmuka telah sesuai dengan kebutuhan dan harapan pengguna.