

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bab ini akan berisi kesimpulan dari keseluruhan skripsi yang telah ditulis. Selain itu, akan dituliskan juga saran untuk penulisan skripsi di masa yang akan datang.

5.1. Kesimpulan

Berdasarkan dari hasil yang telah didapatkan pada tiap tahapannya, dari mulai wawancara, menganalisis kebutuhan pengguna dengan membuat *Empathy Map*, *user persona*, diagram afinitas, dilanjutkan merancang desain sistem, desain antarmuka, melakukan evaluasi baik iterasi 1, iterasi 2, dan iterasi 3 sampai menuju ke implementasi desain, bahwa desain UI/UX *marketplace* layanan cetak PrintOn! baik dalam aplikasi *mobile* hingga *website* dengan metode *User Centered Design* (UCD) berhasil dibuat dengan fokus pada kebutuhan pengguna. Evaluasi yang dilakukan dengan 3 iterasi menunjukkan adanya peningkatan pada kualitas desain, yang dimana iterasi 1 dan 3 dilakukan *usability testing* menggunakan Maze dan penilaian SUS dengan nilai *usability testing* pada pelanggan dari 65 meningkat ke 85 yang naik hingga 20 skor (30.76%), pada penyedia 85 meningkat ke 93 yang naik 8 skor (9.41%). Sedangkan pada nilai SUS dari sisi pelanggan 67.5 meningkat menjadi 82.8 dan sisi penyedia 78.5 meningkat menjadi 80.5. Dari hasil perbaikan iterasi 2 oleh evaluator ahli UI/UX dan hasil evaluasi dari iterasi 3, dapat kita lihat jika hasil dari desain akhir telah dipastikan bahwa aplikasi berjalan sesuai standar aspek desain, mudah dijalankan, dan memberikan pengalaman yang optimal bagi pengguna. Dari desain akhir tersebut, desain telah berhasil diimplementasikan ke dalam *code*. Dari keseluruhan hasil yang telah dijelaskan, desain UI/UX aplikasi PrintOn! berhasil diciptakan dan telah memenuhi kebutuhan pengguna.

5.2. Saran

Berdasarkan hasil skripsi dan kesimpulan yang telah dijelaskan sebelumnya, masih memiliki kekurangan yang alangkah baiknya diperbaiki untuk pengembangan aplikasi dimasa mendatang. Saran bagi penelitian selanjutnya bisa menambahkan menambahkan inovasi fitur-fitur yang tetap berpusat pada pengguna

seperti, jenis pengiriman *express* yang lebih mempercepat layanan bagi pengguna, maupun menambah metode pembayaran lainnya. Diharapkan dalam penelitian desain aplikasi berikutnya, bisa dilakukan dengan mempertimbangkan penggunaan metode lain, seperti *design thinking*, *double diamond*, atau metode lainnya, sehingga dapat menghasilkan solusi desain yang lebih inovatif. Selain itu, bisa menambahkan jumlah responden dari sisi pelaku usaha dan pelanggan dengan kendala yang sama supaya mendapatkan umpan balik yang lebih beragam. Serta merancang desain pada sisi pelanggan yang lebih mudah untuk diimplementasikan ke dalam kode diberbagai platform yang tidak hanya Android tapi juga IOS.