

## BAB V

### PENUTUP

#### 5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil skripsi ini, pada iterasi pertama Design Thinking fase Empathize, wawancara dan pemetaan Empathy Map dilakukan untuk menggali *goals, needs, pain points*, dan pandangan pengguna terkait pelaksanaan Goal Setting Theory dan target akademik. Selanjutnya pada fase Define, *goals, needs, dan pain points* didefinisikan melalui penyusunan *Affinity Diagram, User Journey Map, dan User Persona*. Kemudian, fase Ideate mengembangkan ide solusi desain melalui penyusunan *How Might We, Information Architecture, dan Mood Board* dengan melibatkan Goal Setting Theory sebagai *insight*. Berikutnya pada fase Prototype, disusun *Wireflow dan Mockup* untuk menggambarkan UI/UX aplikasi LockeBox. Terakhir fase Test, dilaksanakan pengujian Usability Testing berdasarkan ISO 9241-11 yang mengukur *effectiveness, efficiency, dan user satisfaction*. Pada pengujian ini, diperoleh hasil *success rate* sebesar 88,03%, *overall relative efficiency* 88,02%, dan skor System Usability Scale (SUS) 77,5 yang termasuk kategori “*Good*”. Namun, karena masih terdapat banyak *indirect success* pada Usability Testing pertama, dilakukan iterasi kedua yang terdiri dari analisis *heatmap* untuk memperbaiki *Mockup* aplikasi dan Heuristic Evaluation yang dilakukan oleh lima praktisi UI/UX. Hasil Heuristic Evaluation kemudian digunakan pada iterasi ketiga untuk memperbaiki *Mockup* aplikasi. Setelah perbaikan, dilaksanakan pengujian Usability Testing kedua dengan peningkatan hasil menjadi *success rate 95%*, *overall relative efficiency 96,2%*, dan skor SUS 82,5 yang termasuk kategori “*Excellent*”.

#### 5.2 Saran

Berdasarkan hasil skripsi dan pengembangan desain UI/UX aplikasi LockeBox, berikut beberapa saran yang dapat dijadikan acuan untuk pengembangan lebih lanjut:

1. Melibatkan lebih banyak variasi demografi pengguna, seperti mahasiswa dari berbagai program studi, jenjang pendidikan, atau latar belakang institusi yang berbeda. Hal ini penting agar rancangan fitur aplikasi dapat terus dikembangkan dan disesuaikan agar tetap relevan serta dapat menjawab kebutuhan pengguna secara lebih luas.
2. Mengembangkan aplikasi menggunakan metode lain di luar Design Thinking sebagai pembandingan untuk mendapatkan perspektif baru.