

BAB V

PENUTUP

5.1. Kesimpulan

Berdasarkan tujuan penelitian ini, berfokus pada perancangan desain UI/UX aplikasi *marketplace* pemesanan *make up artist* dengan metode *design thinking* yang terdiri dari lima tahapan yaitu *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test*. Tujuannya adalah agar aplikasi yang dibuat dapat memenuhi kebutuhan dan memberikan pengalaman terbaik bagi pengguna. Selain itu, penelitian ini juga menghasilkan beberapa kesimpulan yaitu:

1. Pada tahap *empathize*, dilakukan wawancara dengan MUA dan pelanggan yang menghasilkan delapan masalah (*pain points*) dan 12 harapan (*gain points*). Selanjutnya pada tahap *define*, dibuat tiga POV dari MUA dan empat POV dari pelanggan berdasarkan hasil tersebut. Setelah itu, dibuat *user persona* untuk memahami kebutuhan dan hal-hal yang membuat pengguna merasa kesulitan. Pada tahap *ideate*, dikembangkan berbagai ide solusi untuk menjawab masalah yang ditemukan. Terakhir, pada tahap *prototype*, dibuat *wireframe* dan *mockup* desain sebagai bentuk awal tampilan aplikasi yang telah dirancang.
2. Pada tahap pengujian pertama, digunakan dua metode, yaitu *System Usability Scale* (SUS) dan *heuristic evaluation*. Hasil SUS menunjukkan skor rata-rata 70–71 dengan kategori grade C (“OK”), yang berarti aplikasi sudah cukup mudah digunakan, tetapi masih perlu diperbaiki. Dari hasil *heuristic evaluation* oleh tiga ahli UI/UX, ditemukan 17 masalah dalam tampilan dan penggunaan aplikasi. Setiap masalah tersebut kemudian diberi 17 solusi perbaikan agar desain aplikasi menjadi lebih konsisten, mudah dipahami, dan nyaman digunakan.
3. Pada tahap pengujian kedua, dilakukan dengan metode *System Usability Scale* (SUS) dan *heuristic evaluation* untuk menilai hasil perbaikan desain. Hasil SUS menunjukkan skor rata-rata 82 untuk pelanggan dan MUA dan 80 untuk admin dengan kategori grade B (“Good”), yang menunjukkan kegunaan aplikasi sudah baik dan nyaman digunakan. Sementara itu, hasil *heuristic evaluation* memperlihatkan tidak ada masalah kegunaan (*severity rating* 0).

Dengan demikian, perbaikan desain tahap kedua meningkatkan tampilan dan pengalaman pengguna.

4. Pada tahap pengujian ketiga, *usability* aplikasi dinilai menggunakan metode *System Usability Scale* (SUS). Hasilnya menunjukkan skor 81 untuk admin, yang termasuk kategori grade B (“Good”). Skor tersebut menggambarkan bahwa aplikasi sudah memiliki tingkat kemudahan penggunaan yang baik dari sisi admin.

5.2. Saran

Penelitian ini masih menunjukkan adanya sejumlah keterbatasan yang perlu diperhatikan dan diperbaiki pada tahap pengembangan desain aplikasi selanjutnya. Dengan demikian, berikut sejumlah saran yang dapat dijadikan acuan:

1. Dalam penelitian ini telah diterapkan metode SUS dan *heuristic evaluation* untuk menilai tingkat kegunaan dan kesesuaian desain UI/UX terhadap kebutuhan pengguna. Untuk penelitian berikutnya, disarankan agar pengujian dilakukan mengombinasikannya dengan metode lain.
2. Penelitian berikutnya disarankan untuk melanjutkan hasil rancangan desain UI/UX ini ke tahap pengembangan aplikasi mobile secara fungsional. Dengan demikian, rancangan antarmuka yang telah dibuat dapat diterapkan langsung melalui implementasi nyata.