

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan rumusan masalah penelitian yaitu bagaimana merancang desain UI/UX aplikasi mobile Toko Kue Maroku menggunakan metode *Design Thinking* yang sesuai dengan kebutuhan pengguna, penelitian ini telah berhasil menjawab permasalahan tersebut melalui penerapan metode *Design Thinking* secara sistematis dan berpusat pada pengguna. Proses perancangan dilakukan melalui lima tahapan utama, yaitu *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *testing*.

Pada iterasi pertama, pengujian dilakukan menggunakan *usability testing* melalui Maze dan metode *System Usability Scale* (SUS). Hasil *usability testing* menunjukkan skor keberhasilan sebesar 84 untuk pelanggan dan 92 untuk pengguna toko, yang menunjukkan tingkat penyelesaian tugas yang tinggi. Evaluasi SUS pada iterasi pertama memperoleh skor rata-rata sebesar 80 untuk pelanggan dan 76,5 untuk toko yang berada dalam kategori baik. Namun, setelah dilakukan analisis lebih lanjut terhadap hasil Maze, masih ditemukan beberapa tugas dengan status *mission unfinished* dan *indirect*. Hal ini menunjukkan bahwa meskipun secara umum tingkat *usability* sudah baik, masih terdapat beberapa bagian antarmuka dan alur yang perlu diperbaiki agar lebih optimal dan intuitif bagi pengguna.

Pada iterasi kedua, pengujian dilakukan kembali menggunakan metode SUS dan *Questionnaire for User Interaction Satisfaction* (QUIS). Hasil SUS pada iterasi kedua menunjukkan peningkatan yang signifikan dengan rata-rata skor sebesar 89,5 untuk pelanggan dan 87 untuk pengguna toko, yang termasuk dalam kategori sangat baik. Selain itu, hasil QUIS juga menunjukkan penilaian yang sangat baik pada skala 1-9. Untuk pelanggan, diperoleh rata-rata skor: *Screen* 8,18; *Terminology & System Information* 8,02; *Learning* 8,02; *System Capabilities* 8,15; dan *General Impression* 8,58. Sementara itu, untuk pihak toko diperoleh skor: *Screen* 8,55; *Terminology & System Information* 8,22; *Learning* 8,51; *System Capabilities* 8,35; dan *General Impression* 8,53, yang juga berada dalam kategori sangat baik. Hasil tersebut menunjukkan bahwa perbaikan desain yang dilakukan pada iterasi kedua berhasil meningkatkan kualitas *usability* dan kepuasan pengguna secara

keseluruhan. *Prototype* akhir kemudian dilakukan *generate design* menggunakan *React Native* dengan enam halaman utama, yaitu beranda pelanggan, katalog, detail produk, konfirmasi pesanan, pembayaran, dan detail pesanan, yang merepresentasikan alur pembelian kue katalog secara lengkap.

Berdasarkan seluruh tahapan perancangan dan hasil evaluasi yang diperoleh, dapat disimpulkan bahwa perancangan desain UI/UX aplikasi mobile Toko Kue Maroku menggunakan metode *Design Thinking* telah berhasil menghasilkan desain yang sesuai dengan kebutuhan pengguna, efektif dalam mendukung operasional toko, serta memberikan pengalaman penggunaan yang optimal dan memuaskan.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, terdapat beberapa saran yang dapat dijadikan acuan untuk pengembangan dan penelitian selanjutnya sebagai berikut:

1. Pada penelitian selanjutnya, perancangan UI/UX dapat menggunakan metode lain seperti *Double Diamond* atau *User-Centered Design* (UCD) guna membandingkan efektivitas proses perancangan serta memperoleh pendekatan yang lebih komprehensif.
2. Penelitian berikutnya juga dapat menerapkan metode pengujian atau evaluasi lain, seperti *A/B Testing*, serta menggunakan instrumen evaluasi tambahan seperti *User Experience Questionnaire* (UEQ), *Usefulness*, *Satisfaction*, and *Ease of Use* (USE), atau *Single Ease Question* (SEQ). Selain itu, dapat ditambahkan evaluasi heuristik (*heuristic evaluation*) yang melibatkan para pakar agar hasil desain yang diperoleh menjadi lebih valid, objektif, dan mendalam.
3. Pada pengembangan selanjutnya, rancangan desain dapat diperluas dengan menambahkan fitur pada sisi manajemen toko, seperti sistem manajemen operasional yang terintegrasi untuk mengelola absensi karyawan, penggajian, laporan keuangan, manajemen stok, serta fitur pendukung operasional lainnya, sehingga aplikasi tidak hanya berfungsi sebagai sistem pemesanan, tetapi juga sebagai sistem manajemen toko secara menyeluruh.