

BAB V PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Penelitian ini berhasil merancang desain UI/UX aplikasi Halopet yang sesuai dengan kebutuhan pengguna melalui penerapan metode *Double Diamond* yang terdiri dari tahapan *Discover*, *Define*, *Develop*, dan *Deliver*. Pada tahap *Discover dan Define*, proses perancangan difokuskan pada identifikasi kebutuhan pengguna yang melibatkan dua jenis pengguna, yaitu pemilik hewan dan pengelola layanan, sesuai dengan batasan penelitian. Hasil dari tahap ini menjadi dasar dalam merancang solusi desain yang relevan terhadap permasalahan pengguna.

Pada tahap *Develop dan Deliver*, dilakukan dua kali iterasi perbaikan desain. Pada tahap *deliver* dilakukan usability testing menggunakan Maze dan pengukuran kepuasan menggunakan System Usability Scale (SUS). Hasil pengujian menunjukkan bahwa nilai *effectiveness* sebesar 84% untuk pemilik hewan dan 80% untuk pengelola layanan, serta nilai *efficiency* sebesar 65,37% dan 75,96%, yang menunjukkan bahwa masih terdapat kendala dalam penyelesaian tugas. Nilai SUS sebesar 84 dan 85,5 berada dalam kategori baik, namun masih ditemukan permasalahan seperti misclick, navigasi yang kurang jelas, dan elemen antarmuka yang membingungkan.

Berdasarkan temuan tersebut, dilakukan perbaikan yang kemudian dievaluasi menggunakan *Heuristic Evaluation*. Hasil evaluasi menunjukkan adanya permasalahan pada aspek error prevention, consistency, dan visibility of system status, yang menjadi dasar dalam perbaikan desain lanjutan. Iterasi kedua dilakukan sebagai penyempurnaan desain berdasarkan hasil evaluasi heuristik. Setelah perbaikan dilakukan, dilakukan *usability testing* kembali sebagai tahap validasi akhir. Hasil pengujian menunjukkan peningkatan dari usability testing awal dengan nilai *effectiveness* mencapai 97% untuk kedua pengguna, nilai *efficiency* meningkat menjadi 97,19% untuk pemilik hewan dan 93,6% untuk pengelola layanan, serta nilai SUS meningkat menjadi 92 dan 94 yang termasuk dalam kategori sangat baik (*excellent*).

Hasil tersebut menunjukkan bahwa penerapan metode Double Diamond mampu menghasilkan rancangan prototype UI/UX menggunakan tools Figma yang sesuai dengan kebutuhan pengguna. Rancangan yang dihasilkan terbukti memiliki tingkat efektivitas, efisiensi, dan kepuasan pengguna yang tinggi pada proses bisnis utama aplikasi.

5.2 Saran

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

1. Penelitian selanjutnya dapat mengeksplorasi penggunaan metode perancangan lain seperti *User-Centered Design (UCD)* atau *Design Thinking* pada studi kasus serupa untuk membandingkan karakteristik proses perancangan dan hasil evaluasi usability. Selain itu, penggunaan metode lain juga dapat menjadi alternatif dalam mengatasi keterbatasan metode Double Diamond yang cenderung membutuhkan proses iterasi yang cukup panjang serta eksplorasi kebutuhan pengguna yang lebih luas.
2. Penelitian selanjutnya dapat menggunakan instrumen evaluasi tambahan seperti *User Experience Questionnaire (UEQ)*, *Single Ease Question (SEQ)*, maupun *Post-Study System Usability Questionnaire (PSSUQ)* guna memperoleh hasil evaluasi yang lebih beragam sesuai tujuan pengujian yang ingin dicapai. UEQ dapat digunakan untuk mengevaluasi pengalaman dan persepsi emosional pengguna, SEQ untuk mengukur tingkat kemudahan pengguna dalam menyelesaikan tugas tertentu, sedangkan PSSUQ dapat digunakan untuk mengukur kepuasan pengguna secara lebih mendalam setelah penggunaan *prototype*.
3. Penelitian selanjutnya dapat melakukan penyempurnaan desain UI/UX aplikasi Halopet pada aspek navigasi, struktur informasi, dan desain antarmuka untuk meminimalkan terjadinya *misclick* serta meningkatkan kejelasan alur interaksi pengguna selama menggunakan *prototype* aplikasi.