

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian perancangan *user experience* aplikasi surplus makanan "Eco Food" berbasis metode *Design Thinking*, dapat disimpulkan bahwa penelitian ini berhasil menghasilkan rancangan aplikasi yang mencakup tampilan *mobile* untuk konsumen dan pelaku usaha serta tampilan *dashboard* untuk admin. Proses perancangan dilakukan melalui lima tahap, yaitu *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test*. Tahap *empathize* menghasilkan pemahaman kebutuhan pengguna melalui observasi dan wawancara terhadap sepuluh responden yang terdiri atas lima konsumen dan lima pelaku usaha; tahap *define* menghasilkan *empathy map*, *affinity diagram*, *user persona*, dan *problem statement*; tahap *ideate* menghasilkan *How Might We*, *information architecture*, *user flow*, dan *moodboard*; sedangkan tahap *prototype* menghasilkan *wireframe*, *high-fidelity mockup*, *design system*, dan *component system* untuk sisi konsumen, pelaku usaha, dan admin.

Hasil *usability testing* iterasi pertama menunjukkan rancangan awal telah memiliki tingkat kegunaan yang cukup baik dengan skor SUS sebesar 78 pada konsumen dan 86,5 pada pelaku usaha, tetapi masih ditemukan kendala pada alur interaksi, terutama pada proses pemesanan dan pengambilan pesanan di sisi konsumen serta proses pencairan saldo, pengubahan produk ke fitur *Happy Hour*, dan penghapusan produk di sisi pelaku usaha. *Heuristic evaluation* kemudian mengidentifikasi dua prinsip yang masih berada pada kategori *Cosmetic Issue*, yaitu *Error Prevention* serta *Flexibility and Efficiency of Use*, yang menjadi dasar perbaikan pada iterasi kedua. Setelah dilakukan redesain, hasil *usability testing* iterasi kedua menunjukkan peningkatan pada seluruh aspek, dengan nilai *effectiveness* menjadi 97,14% pada konsumen dan 99,09% pada pelaku usaha, nilai *efficiency* menjadi 96,88% dan 99,22%, serta skor SUS akhir menjadi 92 dan 89,5 yang keduanya tergolong kategori *Excellent*.

Secara keseluruhan, metode *Design Thinking* yang dipadukan dengan *usability testing*, *System Usability Scale*, dan *heuristic evaluation* terbukti efektif

dalam menghasilkan rancangan UI/UX aplikasi *Eco Food* yang sesuai dengan kebutuhan konsumen, pelaku usaha, dan admin. Pendekatan iteratif memungkinkan permasalahan desain diidentifikasi dan diperbaiki secara bertahap hingga menghasilkan *prototype* akhir yang lebih intuitif, efisien, dan konsisten. Oleh karena itu, rancangan akhir aplikasi *Eco Food* dinilai telah memenuhi kebutuhan pengguna dan layak dijadikan dasar untuk pengembangan pada tahap implementasi berikutnya.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, terdapat beberapa saran yang dapat dipertimbangkan untuk pengembangan dan penelitian selanjutnya, yaitu:

1. Pengembangan selanjutnya disarankan tidak berhenti pada rancangan UI/UX dan *prototype*, tetapi dilanjutkan pada implementasi aplikasi secara penuh yang mencakup integrasi *back-end*, basis data, autentikasi pengguna, manajemen transaksi, notifikasi, pemindaian *QR Code*, sistem pembayaran, dan pengelolaan data admin, agar aplikasi dapat digunakan secara fungsional oleh konsumen, pelaku usaha, dan admin.
2. Jumlah responden pada penelitian berikutnya perlu diperluas dan melibatkan kelompok pengguna yang lebih beragam, seperti mahasiswa, pekerja, rumah tangga, pemilik kafe, restoran, UMKM kuliner, supermarket, dan ritel makanan, untuk memperoleh variasi kebutuhan, perilaku, dan hambatan pengguna yang lebih komprehensif.
3. Pengujian berikutnya disarankan dilakukan pada aplikasi yang telah berjalan secara nyata, bukan hanya pada *prototype*, agar diperoleh data yang lebih akurat mengenai perilaku pengguna, hambatan transaksi, tingkat kepercayaan terhadap pelaku usaha, waktu penyelesaian tugas, serta efektivitas fitur dalam mendukung pengurangan *food waste*.
4. Pengembangan aplikasi perlu memperkuat aspek keamanan dan kepercayaan pengguna, khususnya pada validasi pelaku usaha, transparansi harga, informasi kelayakan makanan, alasan makanan menjadi surplus, batas waktu pengambilan, ulasan konsumen, dan riwayat transaksi, karena aplikasi surplus makanan tidak hanya membutuhkan antarmuka yang

mudah digunakan, tetapi juga sistem informasi yang mampu membangun rasa aman dalam proses jual beli.

5. Fitur admin perlu dikembangkan lebih lanjut, terutama pada pengelolaan verifikasi mitra, pemantauan laporan pengguna, pengawasan kualitas data transaksi, pemberian sanksi terhadap akun bermasalah, serta visualisasi dampak pengurangan *food waste*, agar aplikasi Eco Food dapat berfungsi sebagai platform pengelolaan ekosistem surplus makanan yang lebih terstruktur dan berkelanjutan.
6. Penelitian selanjutnya dapat mengombinasikan metode *Design Thinking* dengan metode evaluasi lain, seperti *Cognitive Walkthrough* untuk mengukur *learnability*, *A/B Testing* untuk membandingkan variasi desain, serta *User Experience Questionnaire* (UEQ) atau *Net Promoter Score* (NPS) untuk memperoleh gambaran pengalaman pengguna yang lebih luas.

Halaman ini sengaja dikosongkan.