

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil pengujian yang telah dilakukan, rancangan UI/UX Aplikasi Dampingin menunjukkan hasil yang baik dan mengalami peningkatan setelah dilakukan perbaikan desain. Pada hasil *performance measurement*, efektivitas pasien meningkat dari 91,67% menjadi 95%, sedangkan efisiensi meningkat dari 87,68% menjadi 91,71%. Pada sisi *caregiver*, efektivitas meningkat dari 93,33% menjadi 96,67%, sedangkan efisiensi meningkat dari 85,30% menjadi 94,14%. Peningkatan ini menunjukkan bahwa pengguna dapat menyelesaikan task dengan lebih baik, lebih sedikit mengalami hambatan, serta membutuhkan waktu yang lebih optimal setelah desain diperbaiki. Dengan demikian, rancangan antarmuka tahap kedua dapat dikatakan lebih efektif dan efisien dibandingkan rancangan tahap pertama.

Selain itu, hasil *Heuristic Evaluation* yang dilakukan oleh enam evaluator digunakan sebagai dasar perbaikan desain tahap kedua. Evaluasi ini menemukan beberapa permasalahan pada tampilan dan alur aplikasi, seperti istilah yang kurang familiar, kurangnya penanda pada pilihan aktif, kontras warna yang perlu ditingkatkan, kebutuhan informasi pembayaran yang lebih jelas, serta perlunya panduan visual agar pengguna lebih mudah memahami aplikasi. Setelah dilakukan perbaikan berdasarkan temuan tersebut, hasil pengujian tahap kedua menunjukkan peningkatan pada hampir seluruh aspek *usability*.

Hasil pengujian System Usability Scale (SUS) juga menunjukkan bahwa rancangan antarmuka aplikasi termasuk dalam kategori sangat baik. Pada antarmuka pasien, nilai SUS meningkat dari 88 menjadi 89 yang termasuk kategori *Excellent* dengan Grade B, sedangkan pada antarmuka *caregiver* meningkat dari 83,5 menjadi 92 yang termasuk kategori *Excellent* dengan Grade A. Analisis indikator SUS menunjukkan bahwa aspek Integrasi Fitur (Q5) secara konsisten memperoleh penilaian tertinggi pada antarmuka pasien maupun *caregiver*, yang menunjukkan bahwa fitur-fitur dalam aplikasi telah terintegrasi dengan baik. Selain

itu, hasil perbandingan antar tahap menunjukkan perbaikan pada indikator Kebutuhan Pembelajaran (Q10), yang mengindikasikan bahwa pengguna semakin mudah memahami cara penggunaan aplikasi setelah dilakukan perbaikan desain. Kedua sisi juga memperoleh tingkat penerimaan *Acceptable*, yang menunjukkan bahwa aplikasi mudah digunakan dan memberikan pengalaman penggunaan yang positif.

Secara keseluruhan, hasil pengujian menunjukkan bahwa perancangan UI/UX Aplikasi Dampingin berhasil menghasilkan prototype yang sesuai dengan kebutuhan pengguna. Hal ini ditunjukkan oleh peningkatan efektivitas, efisiensi, skor SUS, serta penyempurnaan antarmuka berdasarkan hasil *Heuristic Evaluation*, sehingga proses iterasi desain berhasil meningkatkan kualitas usability. Oleh karena itu, prototype yang dihasilkan dinyatakan layak sebagai dasar pengembangan aplikasi layanan pencari jasa pendamping ke rumah sakit pada tahap selanjutnya.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, saran pengembangan selanjutnya dapat dilakukan dengan melanjutkan rancangan Aplikasi Dampingin ke tahap implementasi sistem secara penuh. Penelitian ini masih berfokus pada perancangan UI/UX dan implementasi front-end pada salah satu alur, sehingga pengembangan berikutnya dapat difokuskan pada integrasi antarmuka dengan database, backend, serta pengelolaan data pengguna secara nyata. Dengan adanya pengembangan tersebut, rancangan yang telah dibuat tidak hanya menjadi *prototype*, tetapi dapat digunakan sebagai dasar pembangunan aplikasi yang lebih fungsional, siap diterapkan, dan berguna untuk masyarakat.