

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa *client* masih mengalami kesulitan dalam mencari, memilih, membandingkan, dan melakukan *booking* layanan Makeup Artist (MUA) secara praktis. Proses pencarian layanan MUA yang dilakukan melalui media sosial dinilai belum sepenuhnya efektif dan efisien, terutama dalam melihat informasi paket layanan, harga, dan ketersediaan. Selain itu, MUA juga memiliki permasalahan dalam mengelola jadwal, pesanan, dan informasi secara terorganisir. Kondisi tersebut menunjukkan adanya kebutuhan terhadap solusi yang dapat mempertemukan *client* dan MUA dalam satu platform yang lebih mudah digunakan.

Oleh karena itu, penelitian ini menghasilkan rancangan UI/UX aplikasi *marketplace Makeup Artist* bernama “MUArt” dengan menggunakan metode *Double Diamond*. Metode ini terdiri dari empat tahapan, yaitu *Discover*, *Define*, *Develop*, dan *Deliver*. Pada tahap *Discover* dilakukan penggalan permasalahan dan kebutuhan pengguna melalui proses pengumpulan data. Tahap *Define* digunakan untuk merumuskan permasalahan utama serta menyusun kebutuhan pengguna berdasarkan hasil analisis sebelumnya. Selanjutnya, tahap *Develop* menghasilkan rancangan antarmuka berupa *wireframe*, *mockup*, dan *prototype* aplikasi MUArt. Tahap *Deliver* digunakan untuk menguji rancangan yang telah dibuat melalui *usability testing* dan *heuristic evaluation*.

Berdasarkan hasil *usability testing*, rancangan aplikasi MUArt memperoleh hasil evaluasi yang sangat baik. Pada *role client*, diperoleh nilai efektivitas sebesar 98,57%, efisiensi sebesar 98,94%, dan rata-rata skor SUS sebesar 91. Sementara itu, pada *role MUA* diperoleh nilai efektivitas sebesar 98,33%, efisiensi sebesar 97,32%, dan rata-rata skor SUS sebesar 95,5. Hasil tersebut menunjukkan bahwa rancangan aplikasi MUArt dapat digunakan dengan mudah, membantu pengguna

menyelesaikan tugas dengan efektif dan efisien, serta memberikan tingkat kepuasan pengguna yang tinggi.

Selain *usability testing*, pengujian juga dilakukan melalui *heuristic evaluation* untuk mengidentifikasi permasalahan pada rancangan antarmuka berdasarkan 10 prinsip Nielsen. Hasil dari evaluasi tersebut digunakan sebagai dasar dalam melakukan perbaikan desain agar rancangan aplikasi menjadi lebih sesuai dengan kebutuhan dan kenyamanan pengguna. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa rancangan UI/UX aplikasi MUArt layak dijadikan sebagai rancangan akhir aplikasi *marketplace* MUA karena mampu menjawab permasalahan yang ditemukan serta memberikan pengalaman penggunaan yang baik bagi *client* maupun MUA.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, terdapat beberapa saran yang dapat diberikan untuk pengembangan penelitian selanjutnya. Pertama, rancangan UI/UX aplikasi MUArt dapat dikembangkan ke tahap implementasi aplikasi secara penuh, sehingga hasil rancangan tidak hanya berhenti pada *prototype*, tetapi dapat digunakan secara langsung oleh pengguna. Kedua, fitur-fitur pendukung seperti transaksi, verifikasi akun MUA, sistem *refund*, serta pengelolaan pesanan dapat dikembangkan secara lebih lengkap. Fitur tersebut diperlukan agar aplikasi dapat memberikan rasa aman dan meningkatkan kepercayaan antara *client* dan MUA dalam menggunakan layanan. Ketiga, pengujian *usability* pada penelitian selanjutnya dapat dilakukan dengan jumlah responden yang lebih banyak dan karakteristik pengguna yang lebih beragam, sehingga hasil evaluasi yang diperoleh dapat lebih merepresentasikan kebutuhan pengguna secara luas.