

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Perancangan UI/UX aplikasi mobile ecotourism Gili Eco Trust telah direalisasikan melalui lima tahapan metode Design Thinking guna memberikan solusi desain dari permasalahan fragmentasi sistem digital, dimana pengelolaan data pariwisata, donasi, dan operasional staf sebelumnya masih dilakukan secara terpisah. Penerapan metode ini menjawab rumusan masalah penelitian melalui pemenuhan kebutuhan tiap kelompok pengguna, yang ditunjukkan oleh hasil pengujian iterasi pertama kelompok Wisatawan dengan capaian Success Rate 100% pada platform Maze dan skor SUS sebesar 92.5 (*Excellent*). Sebaliknya, evaluasi awal pada kelompok Staf menunjukkan hasil yang belum memenuhi kriteria optimal, dengan Success Rate sebesar 96% akibat adanya hambatan berupa *drop-off* saat memperbarui program (UT-08), serta skor SUS sebesar 77.5 (*Good*) yang dipengaruhi oleh tingginya tingkat pembelajaran pada antarmuka awal. Berdasarkan data kendala tersebut, dilakukan intervensi *redesign* tahap pertama yang berfokus pada rekonstruksi hierarki tombol fungsional serta integrasi panduan tooltip, halaman FAQ, dan visual indikator status transaksi.

Selanjutnya pada iterasi kedua, pengujian dilengkapi dengan metode Heuristic Evaluation oleh tiga orang ahli untuk mendeteksi masalah kegunaan yang belum teridentifikasi oleh pengguna awam. Hasil evaluasi pakar mencatatkan beberapa temuan utama, meliputi ketiadaan fitur alih bahasa internasional (skor 3.67), inkonsistensi *copywriting* (skor 3.00), dan batasan navigasi kembali (skor 2.67). Guna mengatasi hambatan spesifik tersebut, dirumuskan solusi desain tahap kedua berupa penyediaan menu bahasa global, standardisasi *copywriting*, dan perbaikan varian *button state*. Rangkaian perbaikan berbasis kombinasi metode *Design Thinking* dan *Heuristic Evaluation* ini terbukti valid pada evaluasi akhir, di mana kelompok Staf internal mencatatkan *Success Rate* 100% di seluruh skenario tugas, serta mengalami peningkatan skor kepuasan SUS menjadi 88.0. Hasil akhir yang membawa antarmuka staf ke dalam klasifikasi *Excellent* ini memberikan bukti empiris bahwa metode perancangan yang dipilih mampu menjawab rumusan

masalah penelitian, sehingga *prototipe* ini dinyatakan valid dan memenuhi syarat untuk dilanjutkan ke tahap pengembangan perangkat lunak.

5.2 Saran

Berdasarkan keterbatasan ruang lingkup dan hasil yang diperoleh dalam penelitian perancangan skripsi ini, berikut adalah beberapa saran yang direkomendasikan untuk pengembangan di masa mendatang:

1. Pengembangan riset selanjutnya disarankan untuk mengkombinasikan metode kuesioner SUS dan *Heuristic Evaluation* dengan instrumen evaluasi subjektif lainnya, seperti Single Ease Question (SEQ) untuk mengukur tingkat kemudahan pasca pengerjaan tugas, atau User Experience Questionnaire (UEQ) guna menilai aspek daya tarik antarmuka.
2. Hasil akhir high-fidelity yang telah teruji valid ini disarankan untuk dilanjutkan ke fase *Design Handover* dengan menyusun dokumentasi *Design System* berskala penuh agar mempermudah tim Software Engineer dalam mentransformasikan seluruh komponen antarmuka ke tahap pengodean aplikasi (*front-end production*).