

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini, yaitu mengimplementasikan metode *design thinking* dalam perancangan desain *UI/UX* aplikasi pemesanan produk UMKM agar sesuai dengan kebutuhan pengguna, maka dihasilkan beberapa kesimpulan sebagai berikut.

1. Dalam pembuatan rancangan desain *UI/UX* aplikasi pemesanan produk UMKM dilakukan menggunakan *design thinking* yang terdiri dari lima tahap, yaitu *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test*. Tahap *empathize* menghasilkan *empathy map*, tahap *define* menghasilkan *user persona* dan *how might we*, tahap *ideate* menghasilkan *affinity diagram*, tahap *prototype* menghasilkan *user flow*, *mockup*, dan *interactive prototype*, sedangkan tahap *test* menghasilkan data pengujian menggunakan *usability testing*, *System Usability Scale (SUS)*, dan *heuristic evaluation*.
2. Hasil akhir penelitian ini adalah prototipe *high-fidelity* berupa desain *UI/UX* aplikasi pemesanan produk UMKM bernama Gremed yang sesuai dengan kebutuhan pengguna, baik dari sisi pembeli maupun penjual.
3. Pada pengujian menggunakan metode *usability testing*, didapatkan *usability score* sebesar 78.07 pada partisipan pembeli dan skor sebesar 79.04 pada partisipan penjual. Hal tersebut menunjukkan

bahwa sebagian besar partisipan dapat menyelesaikan tugas yang diberikan dengan baik.

4. Hasil pengujian menggunakan metode *System Usability Scale (SUS)* mendapatkan rata-rata nilai sebesar 73,25. Nilai tersebut menunjukkan bahwa desain antarmuka yang diuji memiliki tingkat *usability* yang baik (*good*).
5. Perbaikan desain dilakukan berdasarkan hasil heuristic evaluation. Berdasarkan pengolahan nilai akhir *severity level*, aspek *H3 (User Control and Freedom)* memperoleh nilai tertinggi dan termasuk kategori *Major Usability Problem*, sehingga perbaikan desain pada iterasi kedua difokuskan pada aspek tersebut. Setelah perbaikan dilakukan, nilai *severity level* aspek *H3* menurun dari 2,67 menjadi 0 pada pengujian iterasi kedua. Penurunan tersebut menunjukkan bahwa solusi yang diterapkan mampu mengatasi permasalahan utama pada aspek *User Control and Freedom*.

5.2 Saran Pengembangan

Pada penelitian ini, masih terdapat beberapa kekurangan yang perlu diperbaiki dalam pengembangan rancangan desain *UI/UX* aplikasi mendatang. Berikut beberapa saran yang direkomendasikan untuk penelitian kali ini.

1. Menggunakan metode lain sebagai tambahan, seperti *User Experience Questionnaire (UEQ)* atau *Single Ease Question (SEQ)* untuk mendapatkan hasil penelitian yang lebih komprehensif.

2. Melibatkan jumlah partisipan yang lebih banyak dengan distribusi responden yang lebih beragam. Hal tersebut bertujuan agar preferensi dan kebutuhan pengguna dapat diperoleh secara lebih luas.