

BAB VI

KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bab ini akan dijelaskan terkait penutup dari penelitian dalam bentuk kesimpulan dan saran. Kesimpulan berisikan penjelasan mengenai jawaban dari rumusan masalah. Sedangkan saran berisikan penjelasan mengenai masukan dan rekomendasi untuk pengembang yang akan membangun website toko *thrift* Pandeglang kemudian hari.

6.1 Kesimpulan

Setelah melakukan penelitian dan evaluasi, akhirnya tujuan penelitian ini dapat tercapai serta didapatkan jawaban untuk menjawab pertanyaan rumusan masalah yang ada pada penelitian ini, sebagai berikut :

1. Pada penelitian ini, penulis telah melakukan perancangan dengan mengimplementasikan metode WSDM, sehingga didapatkan pemahaman mengenai konsep dan proses pengimplementasian metode WSDM dalam sebuah perancangan antarmuka website toko baju online. Pemahaman yang penulis dapatkan terkait konsep dari metode WSDM adalah bagaimana merancang atau membangun sebuah system baik itu aplikasi atau website yang dapat memberikan pengalaman yang baik kepada pengguna ketika pengguna berinteraksi langsung dengan system tersebut, sebelum melakukan proses perancangan system terkait kebutuhan-kebutuhan pengguna harus dianalisis dan diteliti terlebih dahulu, karena metode WSDM berorientasi atau berpusat pada pengguna maka definisi terkait kebutuhan dan informasi pengguna harus jelas dan sebagai landasan dalam memulai proses perancangan desain. Selain pemahaman terkait konsep dari metode WSDM, penulis mendapatkan pemahaman terkait bagaimana proses pengimplementasian metode WSDM dalam sebuah perancangan antarmuka website toko baju online, pada penelitian ini telah dilakukan tahapan-tahapan dalam proses perancangan prototype website

toko thrift pandeglang. Adapun tahapan-tahapan yang telah dilakukan sesuai dengan beberapa tahapan pada metode WSDM, yang diawali dengan tahapan *mission statement specification*, pada tahapan ini penulis melakukan identifikasi terkait masalah pada penelitian, seperti latar belakang masalah, perumusan masalah, tujuan, manfaat, dan batasan masalah. Setelah melakukan tahapan *mission statement specification*, tahapan selanjutnya yaitu audience modelling, tahapan ini digunakan untuk mengidentifikasi terkait kebutuhan pengguna yang akan menggunakan system yang akan dirancang sebagai solusi dari masalah yang sudah diidentifikasi pada tahapan *mission statement specification*. Dalam proses tahapan audience modelling, pengidentifikasian terkait permasalahan dan kebutuhan pengguna terhadap sebuah sistem melalui survey online kuesioner. Kuesioner berisi beberapa pertanyaan umum mengenai kebutuhan pengguna terhadap website toko thrift Pandeglang. Tahapan selanjutnya yaitu conceptual design, tahapan ini dilakukan untuk mengumpulkan data-data kebutuhan pengguna yang sudah didapatkan sebelumnya kemudian akan digunakan untuk konsep desain prototype website toko thrift pandeglang. Tahapan selanjutnya yaitu tahapan perancangan prototype, perancangan prototype antarmuka website toko thrift pandeglang menggunakan *tools* figma, proses perancangan prototype ini disesuaikan dengan kebutuhan pengguna. Dan tahapan terakhir yaitu tahapan usability testing, yaitu tahapan pengujian prototype antarmuka website toko thrift pandeglang, proses pengujian pada prototype menggunakan system usability scale (SUS). System usability scale adalah suatu metode pengujian yang menggunakan kuesioner, kuesioner digunakan untuk mengukur usability dari sudut pandang pengguna. Responden yang mengisi kuesioner pengujian prototype antarmuka website toko thrift pandeglang berjumlah 100 orang, yang berasal dari kalangan pelajar, mahasiswa, dan pegawai/karyawan. Berdasarkan hasil pengujian prototype antarmuka website toko thrift pandeglang menggunakan kuesioner system usability scale (SUS), prototype

antarmuka website toko thrift pandeglang memperoleh skor 91.01. Skor SUS dengan nilai tersebut dapat dinyatakan dengan usability yang sangat baik dengan status *excellent*.

2. Rekomendasi perancangan yang diberikan untuk membangun antarmuka *website* toko *thrift* Pandeglang, diantaranya yaitu membuat tampilan *website* toko *thrift* Pandeglang yang menarik, dikarenakan sebelumnya toko thrift pandeglang ini belum memiliki sebuah *website* toko yang dapat membantu dalam proses penjualan dan transaksi, maka dari itu untuk perancangan antarmuka *website* toko thrift pandeglang ini dirancang dengan se-menarik mungkin tujuannya untuk memberikan kenyamanan kepada pengguna ketika ingin berbelanja produk secara online, kemudian adanya menu-menu informasi produk yang tersedia pada toko thrift Pandeglang, tujuannya memudahkan para pembeli ketika ingin langsung membeli produk yang diinginkan, selanjutnya adanya proses transaksi yang cukup mudah dan singkat, pembeli bisa langsung memilih produk yang diinginkan kemudian bisa langsung melakukan proses transaksi dengan memasukan alamat pengiriman dan memilih metode pembayaran tanpa harus lagi menunggu pesan dari pengguna ketika ingin melakukan proses transaksi, dan terakhir adanya laporan data produk dan data transaksi yang dapat membantu penjual (pemilik toko) sebagai bahan evaluasi.

6.2 Saran

Adapun berikut saran yang dapat penulis usulkan untuk penelitian selanjutnya :

1. Dalam penelitian ini telah menggunakan metode WSDM dalam proses perancangan prototype *website* toko thrift pandeglang, metode wsdm merupakan metode yang menggunakan kebutuhan dan informasi pengguna sebagai landasan dalam memulai sebuah desain, kemudian fitur-fitur yang tersedia pada perancangan prototype telah disesuaikan dengan kebutuhan pengguna. Oleh karena itu, sangat disarankan untuk penelitian selanjutnya dapat mengimplementasikan perancangan prototype *website* toko thrift

pandeglang ini dikembangkan menjadi sebuah website yang interaktif, agar proses jual beli pada toko thrift pandeglang dapat terlaksana dengan cepat dan efektif.

2. Selain pada website, disarankan diimplementasikan juga ke dalam versi mobile nya. Tujuannya agar memudahkan para pembeli yang ingin berbelanja dengan menggunakan *handphone*.



STT - NF