

BAB IV

KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bab terakhir merupakan penarikan kesimpulan dari keseluruhan proses dan hasil yang didapatkan selama penelitian. Selain itu juga diberikan saran-saran agar penelitian dapat dikembangkan dengan versi yang lebih baik.

4. 1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat ditarik beberapa kesimpulan dari Pemodelan UI/UX Dengan Metode Design Thinking Pada Aplikasi Furnicraft, yaitu:

1. Penggunaan metode *design thinking* efektif dalam merancang UI dan UX aplikasi Furnicraft. Hal ini dikarenakan metode tersebut bermanfaat untuk menyelesaikan masalah, menciptakan banyak ide, melakukan pendekatan langsung dengan desain dan uji coba kepada pengguna. Sehingga sangat cocok digunakan untuk menginisiasi dan merancang aplikasi baru. Kelima fase pada metode tersebut sangat membantu dalam mempelajari dan menjabarkan kebutuhan dan keinginan pengguna. Hal ini membuat pencarian solusi dan penerapan ide menjadi lebih mudah dilakukan.
2. Aplikasi Furnicraft telah dimodelkan kedalam prototipe dan telah dilakukan uji kepada pengguna menggunakan metode *usability testing*. Untuk penilaiannya menggunakan *system usability scale*. Hasil yang didapat dari SUS pembeli adalah 76 dan untuk penjual mendapatkan skor 75. Berdasarkan hasil SUS dalam *usability testing* yang dilakukan kepada 10 orang partisipan yang dibagi kedalam 2 kategori penjual dan pembeli, dapat diartikan bahwa aplikasi Furnicraft bisa diterima dengan baik dan mendapatkan tanggapan yang baik. Terdapat beberapa masukan dari sisi pembeli dan penjual yaitu:

- a. Pembeli masih kesulitan menemukan fitur *tracking order*.
- b. Penjual masih kebingungan saat mencari fitur pesanan masuk.
- c. Baik penjual maupun pembeli, masih ada yang kebingungan tentang penggunaan fitur konten inspirasi.
- d. Fitur statistik penjualan masih kurang detail dan kurang lengkap untuk merekap data penjualan.

4. 2. Saran

Terdapat beberapa kekurangan yang masih harus diperbaiki dan dikembangkan pada Pemodelan UI/UX Dengan Metode Design Thinking Pada Aplikasi Furnicraft.

Saran yang bisa dilakukan untuk pengembangan penelitian adalah:

1. Pemodelan aplikasi hanya dilakukan dengan berbasis aplikasi *mobile/smartphone*, sehingga diharapkan bisa dikembangkan kedalam website agar memudahkan pengguna dalam mengakses aplikasi.
2. Pemodelan aplikasi hanya menggunakan metode design thinking, diharapkan peneliti selanjutnya bisa menggunakan metode lain seperti *User Centered Design (UCD)* agar bisa lebih memenuhi kebutuhan dan keinginan pengguna.
3. Tampilan, fitur, ikon, dan font aplikasi kurang bisa digunakan oleh pengguna diatas 40 tahun. Diharapkan penelitian selanjutnya bisa membuat aplikasi yang lebih ramah bagi pengguna lanjut usia.