

BAB 5

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1. Kesimpulan

Berdasarkan dari penelitian yang telah dilakukan mengenai perancangan UI/UX aplikasi Kasir Nopiamino, diperoleh kesimpulan berikut:

1. Perancangan UI/UX aplikasi Kasir Nopiamino dilakukan menggunakan metode *design thinking*, dimana metode tersebut memiliki 5 tahapan diantaranya tahap *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test*. Dari metode tersebut menghasilkan sebuah aplikasi Kasir Nopiamino yang mampu memudahkan pengguna dalam mencatat transaksi, kelola produk, laporan transaksi atau riwayat dan struk dapat dikirim melalui *WhatsApp*.

2. Hasil analisis dalam perancangan UI/UX aplikasi Kasir Nopiamino dengan menggunakan 2 metode yaitu metode SUS untuk mengukur user interface dengan membuat kuesioner yang disebarakan kepada 30 responden dengan hasil nilai rata-rata 79 yang artinya Excellent namun berada pada grade B dan mendapatkan rating good. Pada metode UEQ yang mengukur user experience memperoleh hasil skala daya tariknya mendapatkan hasil Good dengan nilai rata-rata 1,67; skala kejelasan mendapatkan hasil Above Average dengan nilai rata-rata 1,71; skala efisiensi mendapatkan hasil Good dengan nilai rata-rata 1,67; skala ketepatan mendapatkan hasil Good dengan nilai rata-rata 1,53; skala stimulasi mendapatkan hasil Above Average dengan nilai rata-rata 1,35; dan terakhir skala kebaruan mendapatkan hasil Good dengan nilai rata-rata 1,13. Pada UEQ dengan hasil yang diperoleh sesuai dengan pernyataan hasil rata – rata UEQ yaitu hasil yang positif dan baik (Good) yang menunjukkan bahwa aplikasi membantu menghasilkan solusi yang lebih baik dan sesuai dengan harapan pengguna.

5.2. Saran

Berdasarkan dari penelitian yang telah dilakukan mengenai perancangan UI/UX aplikasi Kasir Nopiamino, diperoleh saran berikut:

1. Hasil perancangan UI/ UX aplikasi Kasir Nopiamino dapat dikembangkan lebih lanjut dengan memperbaiki tampilan desain menjadi lebih baik agar aplikasi tersebut dapat digunakan dengan baik serta nyaman saat digunakan pengguna
2. Perancangan user interface dan user experience tidak hanya terbatas menggunakan metode design thinking saja, tetapi dapat menggunakan metode lain agar hasil dari rancangan dapat dibandingkan