

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian analisis dan perancangan UI/UX website sistem kasir Kafe Omah Angkringan menggunakan metode design thinking maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut :

1. *User interface* website sistem Kasir Omah Angkringan telah berhasil dirancang menggunakan metode design thinking menggunakan 5 tahap yaitu *Empathize, define, ideate, prototype, testing*, dan dilanjutkan dengan melakukan evaluasi. *User interface* yang telah dirancang dan diuji yaitu fitur login, lupa *password*, registrasi, menu dashboard, menu kasir, menu daftar menu, menu *user*, dan menu laporan penjualan. Fitur menu – menu tersebut digunakan baik saat login sebagai admin maupun login sebagai kasir.
2. Hasil pengujian *user experience* menggunakan metode *System Usability Scale* (SUS) kepada 30 responden mendapatkan skor rata – rata 83,41 yang menunjukkan bahwa grade yang diperoleh adalah A (*Excellent*). Hal ini membuktikan bahwa desain *user interface* yang dirancang dapat efektif dalam menyelesaikan permasalahan yang dihadapi oleh *user*.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan tentunya masih terdapat beberapa kekurangan yang perlu untuk diperbaiki lagi untuk meningkatkan kompleksitas website sistem kasir. Adapun saran untuk menyempurnakan penelitian ini antara lain sebagai berikut :

1. Pada penelitian ini desain UI/UX yang dihasilkan berupa tampilan website sudah dapat diakses secara responsif pada berbagai *device*. Namun, kelengkapan fitur yang dimiliki masih perlu ditingkatkan lagi seperti yang telah dijelaskan pada tahap evaluasi. Adapun fitur yang perlu ditingkatkan seperti fitur *note* atau catatan untuk pesanan, fitur absensi untuk karyawan kafe, fitur

untuk pemilihan makan diresto atau dibungkus, dan tentunya fitur menarik yang masih banyak lagi. Dengan demikian diharapkan penelitian selanjutnya dapat membuat website sistem kasir ini semakin lengkap.

2. Selain metode design thinking, penelitian dapat dilakukan menggunakan metode lain dalam perancangan *user interface* dan *user experience*. Hal ini memungkinkan perbandingan hasil desain dari berbagai metode yang digunakan, sehingga memperkaya perspektif yang diperoleh.