

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil yang telah diuraikan sebelumnya, dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Penelitian ini membahas tentang penerapan metode Design Thinking dalam merancang *user interface (UI)* aplikasi pelayanan jasa *laundry*. Pada tahap *Empathize* menjelaskan dari beberapa calon pengguna menginginkan fitur pada aplikasi pelayanan jasa *laundry online* seperti tarif, jenis layanan, pelayanan antar jemput, estimasi waktu, memantau proses pesanan, jarak tempuh, dan harga. Pada tahap *Define*, permasalahan utama yang dapat disimpulkan dari proses *Empathize* adalah bahwa sebagian besar calon pengguna sudah mengetahui tentang pelayanan jasa *laundry*, namun sebagian masih mendatangi *outlet laundry* secara langsung untuk menggunakan jasa *laundry*. Oleh karena itu, solusi dari permasalahan tersebut adalah dengan membuat sebuah media alternatif berupa aplikasi *mobile* yang dirancang khusus sesuai dengan tujuan calon pengguna. Pada tahap *Ideate*, proses ini digunakan untuk menggambarkan solusi yang dibutuhkan dengan melakukan evaluasi bersama tim desain dan memadukan kreatifitas masing-masing desainer aplikasi. Pada tahap *prototyping* penulis membuat desain *user interface* aplikasi jasa *laundry* menggunakan Figma sampai bisa dijalankan.
2. Hasil evaluasi pada penelitian ini dalam pengumpulan data dari responden yang telah berhasil dikerjakan menghasilkan nilai *completion rate* hasil rata-rata yang didapat adalah 87,5%, sedangkan hasil perhitungan efisiensi waktu dengan rumus *time-based efficiency* setiap tugas yang berhasil dikerjakan mendapatkan nilai rata-rata adalah 0,041 *goal/sec*. Hasil pengujian *System Usability Scale* yang melibatkan 30 responden mendapatkan total nilai adalah 2415, dengan nilai 72,45 dan dapat disimpulkan bahwa pengguna merasa puas dengan fitur yang ditawarkan dan perancangan aplikasi ini mendapatkan *grade B (Good)*.

5.2 Saran

Berdasarkan kesimpulan dari penelitian yang telah dilakukan dapat berjalan cukup baik, namun masih ada beberapa kekurangan yang harus diperbaiki, sehingga peneliti diharapkan dapat membenahi kekurangan yang dikeluhkan oleh pengguna agar kedepannya seluruh fitur maupun tampilan pada perancangan *user interface* aplikasi pelayanan jasa *laundry* dapat berjalan dengan optimal. Pada penelitian ini telah dirancang *User Interface* jasa *laundry* yang dapat diimplementasikan oleh pengembang untuk menjadikan sebuah aplikasi. Penelitian selanjutnya dapat melakukan pengujian menggunakan *usability breakdown*.