

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### 5.1 Kesimpulan

Sesuai dengan hasil penelitian dan analisis yang penulis lakukan pada bab IV, dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Penerapan metode *Design Thinking* dalam proses pembuatan desain aplikasi *single* kos terdiri dari 5 tahap utama yaitu *empathize*, *define*, *ideate*, *prototyping* dan *test*. Pada tahap pertama dilakukan wawancara dan penyebaran kuesioner guna mendapat data sehingga menghasilkan *empathy maps*. Pada tahap ke-2 penulis mendefinisikan kebutuhan dan masalah yang ada hingga didapatkan *user persona*. Pada tahap ke-3 penulis memberikan solusi atas masalah yang didapat dengan hasil *sitemap*, *sketch*, dan *wireframe*. Pada tahap ke-4 penulis mengolah hasil *wirframe* pada tahap sebelumnya menjadi *interactive prototype*. Pada tahap terakhir dilakukan pengujian pada *prototype* menggunakan metode UEQ.
2. Hasil pengujian *usability* menggunakan *User Experience Questionnaire* (UEQ) pada 36 responden *user customer* memberikan respon positif dengan nilai rata-rata *benchmark* UEQ sebesar 1.67 dan 6 responden *user admin* memberikan respon positif dengan nilai rata-rata *benchmark* UEQ sebesar 1.81. Sehingga dapat disimpulkan nilai rata-rata dari kedua user mendapat nilai baik (*good*) dari *benchmark* UEQ yang berisi data 21.175 orang dari 468 studi berbeda[27].

## 5.2 Saran

Meski mendapat hasil evaluasi positif, tentunya penelitian ini tidak luput dari segala kekurangan. Maka, saran dari penulis untuk penelitian selanjutnya diperlukan pengkajian lebih lanjut terkait *competitor analysis* sehingga *produk user interface* dan *user experience* yang dihasilkan dapat lebih baik lagi. Selain itu, melakukan iterasi hingga sebagian besar kebutuhan dan keinginan pengguna dapat diimplementasikan dan penggunaan kombinasi metode evaluasi juga dapat diterapkan untuk menghasilkan produk *user interface* dan *user experience* yang lebih maksimal.