

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### 5.1 Saran

Berdasarkan penelitian yang dilakukan tentang perancangan desain *interface* aplikasi Lapak Jajan Pwt berbasis *website* menggunakan metode *user centered design* diperoleh kesimpulan antara lain :

1. Dari metode yang telah diterapkan dalam penelitian ini memperoleh hasil akhir desain *interface* (*high fidelity design*) dan *prototype*. Desain dan *prototype* dibuat sesuai dengan tahapan metode *user centered design* (UCD) yaitu identifikasi pengguna, spesifikasi kebutuhan, perancangan desain, dan evaluasi. Pada tahap identifikasi pengguna diketahui calon penikmat desain *interface* secara umum adalah mahasiswa dan kalangan pemuda. Pada tahap spesifikasi kebutuhan diperoleh kesimpulan kebutuhan pengguna serta solusi yang diperlukan. Pada tahap perancangan desain dibuat diagram *use case*, tabel skenario, serta diagram *activity* sebagai pedoman perancangan desain *interface*, kemudian dibuatkan skenario tugas sebagai pedoman dalam proses *prototyping*. Pada tahap evaluasi, *prototype* diujikan untuk memperoleh nilai kepuasan pengguna menggunakan kuesioner UEQ dan memperoleh nilai *usability* menggunakan kuesioner SUS.
2. Desain *interface* dinilai memuaskan berdasarkan hasil yang didapat dari kuesioner UEQ yaitu desain yang telah diuji masuk dalam 10% produk dengan skor tertinggi atau masuk dalam kategori “*excellent*” dan desain memperoleh kesan positif dari responden. Dapat dilihat dari distribusi jawaban tiap item pada skala yang cenderung lebih banyak ke impresi positif. *Usability* dari *prototype* dinilai baik karena memperoleh kategori efektifitas baik “*Good*” yaitu dengan nilai 98%, prosentase efisiensi sebesar 96%, dan skor SUS yang diperoleh sebesar 87,25 yang artinya mencapai *grade* A+ dan memperoleh kategori “*excellent*” berdasarkan *adjective rating* SUS.

## 5.2 Saran

Berdasarkan hasil evaluasi dan penelitian yang telah dilakukan, terdapat beberapa saran yang bertujuan untuk mempermudah para peneliti selanjutnya untuk mengembangkan, menambahkan, atau memperbaharui penelitian ini antara lain:

1. Dapat menggunakan metode perancangan desain yang lain misal seperti *design thinking* atau *A/B testing* untuk menghasilkan referensi desain yang lebih banyak atau lebih dari satu.
2. Dapat dibuatkan desain *website* admin.
3. Dapat dilakukan penambahan fitur untuk menyempurnakan desain supaya semakin melengkapi kebutuhan pelanggan.
4. Dapat dilakukan proses *coding* sebagai lanjutan dari tahap perancangan *use case* dan diagram *activity*.