

## BAB 5

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### 5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa Perancangan UI Pada Aplikasi Donasi Sampah Berbasis *Website* didapatkan kesimpulan sebagai berikut:

1. Perancangan UI *website* Donasi Sampah dirancang menggunakan *software figma* dengan menggunakan teknik *flat design*, desain UI dibuat pada tiga *role user* yakni *website* untuk *user*, *website* untuk pengepul dan *website* untuk admin.
2. Tingkat kepuasan *user* pada desain UI di ukur menggunakan *usability testing* yakni uji *System Usability Scale* ( SUS ) pengujian dilakukan pada masing – masing desain yakni desain sebelum dilakukan *redesign* dan setelah dilakukan *redesign*, pengujian SUS pada desain sebelum dilakukan *redesign* menghasilkan skor SUS rata – rata sebesar 41,75 dan setelah dilakukan *redesign* menghasilkan skor SUS rata – rata sebesar 83,25. Berdasarkan pengkategorian skor SUS desain sebelum dilakukan *redesign* masuk dalam kategori F yang berarti *not acceptable* sedangkan pada *design* setelah dilakukan *redesign* masuk dalam kategori B yang berarti *acceptable*. Maka dapat disimpulkan bahwa kepuasan *user* pada desain UI *website* Donasi Sampah setelah dilakukan *redesign* meningkat dari sebelum dilakukan *redesign*.
3. Berdasarkan uji *paired sample t-test* pada desain sebelum dan sesudah dilakukan *redesign* didapatkan nilai sig (*2-tailed*) sebesar  $0,000 < 0,05$ , maka sesuai dengan hipotesis penelitian bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima.

#### 5.2 Saran

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, adapun saran yang diberikan untuk pengembangan selanjutnya yakni sebagai berikut

1. Perancangan UI pada penelitian ini belum responsif untuk berbagai media hanya dirancang untuk media *desktop*. Pada penelitian selanjutnya di harapkan dapat di kembangkan dengan merancang UI yang responsif untuk semua media.
2. Data responden yang digunakan masih dalam ruang lingkup kecil. Diharapkan pada penelitian selanjutnya dapat dilakukan dengan skala yang lebih besar.
3. Pengujian *usability* pada penelitian ini hanya menggunakan metode uji *system usability testing*. Diharapkan pada penelitian selanjutnya dapat menggunakan metode *usability* yang lain.