

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### 5.1 Kesimpulan

Berdasarkan dari hasil penelitian mengenai perancangan dan evaluasi *user interface* dan *user experience website e-commerce* Ryshop yang digunakan untuk mempermudah pengguna dalam proses transaksi, selain itu memudahkan pengguna untuk memesan produk yang ada di butik Ryshop Banjarnegara menggunakan metode *design thinking* diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Hasil perancangan UI/UX *website e-commerce* Ryshop menghasilkan dua tampilan yaitu tampilan pengguna yang terdapat menu halaman utama, fitur kategori produk, detail produk, *review* produk, fitur keranjang, login *user*, register, lupa password, fitur bantuan dan tampilan admin terdapat *dashboard*, data transaksi penjualan, stok produk, barang terlaris, barang hampir habis, tabel customer dan *logout* admin. Hasil perancangan UI/UX *website e-commerce* Ryshop menghasilkan tampilan dari sisi pengguna (*front-end*) yang *responsive* yang dapat digunakan di *smartphone* tipe *android* ataupun *ios* dan juga PC.
2. Hasil evaluasi perancangan UI/UX *website e-commerce* Ryshop dengan menerapkan semua tahapan yang ada pada metode *design thinking* untuk merancang *website e-commerce* sebagai pusat perbelanjaan aneka macam *fashion* wanita secara *online*. Tahapan akhir dalam metode tersebut yaitu melakukan *usability testing* menggunakan 2 metode yaitu metode SUS dengan membuat kuesioner yang disebarkan kepada 80 responden dengan hasil nilai rata-rata sebesar 82 yang artinya *Excellent* namun berada pada *grade B* dan mendapatkan *rating good*. Dalam metode SUS peneliti juga membuat validasi terhadap pertanyaan untuk kuesioner menggunakan *product moment* dengan hasil  $0.390 > 0.189$  menandakan bahwa pertanyaan *pearson* valid. Sedangkan pada testing evaluasi *user experience* (UX) menggunakan metode UEQ dengan

membuat kuesioner yang disebarakan kepada 80 responden yang sudah melakukan pembelian ataupun belum pernah melakukan pembelian di Butik Ryshop untuk mengakses tingkat kemudahan dan kepuasan pengguna dalam menggunakan website *e-commerce* pada Butik Ryshop. Hasil yang dipatikan pada metode ini ialah aspek dan kejelasan baik, efisiensi, ketepatan dan kebaharuan normal. Hal tersebut menandakan bahwa rancangan UI/UX sudah diterima baik oleh pengguna.

## 5.2 Saran

Berdasarkan hasil dari penelitian tentunya masih banyak kekurangan sehingga perlu untuk disempurnakan kembali dalam sebuah rancangan website yang kompleks. Berikut ini merupakan saran untuk menyempurnakan penelitian rancangan UI/UX pada *website e-commerce* Ryshop yaitu sebagai berikut:

1. Pada penelitian tugas akhir ini, desain UI/UX yang dihasilkan berupa tampilan *website* namun sudah *responsive* untuk segala *device*. Namun pada tampilan ini pada menu *login* dan *register* belum menggunakan *database* sehingga pada penelitian selanjutnya diharapkan sudah ada *database* sehingga sistem *website* dapat digunakan dengan mudah oleh pengguna.
2. Dari hasil rancangan dan evaluasi UI/UX *website e-commerce* Ryshop yang sudah ada dapat dikembangkan lagi menjadi rancang bangun *website* maupun aplikasi sesuai dengan rekomendasi *e-commerce* Ryshop.
3. Perancangan *user interface* dan *user experience* tidak hanya terbatas menggunakan metode *design thinking* saja, tetapi dapat menggunakan metode lain agar hasil dari rancangan dapat dibandingkan.