

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

5.1. Kesimpulan

Kesimpulan yang dapat diambil berdasarkan penelitian yang telah dilakukan ini adalah sebagai berikut:

1. Merancang perbaikan UI/UX untuk aplikasi Minutes Barber menggunakan sebuah metode yang disebut dengan metode *Lean UX*. Hasil dari perbaikan UI/UX pada aplikasi Minutes Barber sebagai berikut:
 - 1) Halaman *welcome*/pembuka perbaikan UI dilakukan pada bagian tampilan *loading* yang berbeda dari sebelumnya. Warna yang digunakan cenderung gelap dan terdapat penambahan informasi *developer* aplikasi.
 - 2) Halaman *log in* versi perbaikan hanya memiliki 1 *slideshow* informasi, pemilihan 1 *slideshow* tersebut agar aplikasi terlihat lebih *clean* dan tidak berat. Terdapat opsi untuk masuk ke dalam *dashboard*/beranda aplikasi yaitu daftar akun baru, masuk dengan akun yang sudah terdaftar, dan masuk sebagai tamu. Jika memilih masuk maka akan diarahkan ke halaman masuk dengan opsi menggunakan nomor *handphone* dan aplikasi pihak ketiga seperti google, facebook, dan apple id.
 - 3) Halaman *sign up* terdapat perbaikan yaitu penambahan halaman pendaftaran. Pendaftaran akun dapat melalui nomor *handphone* atau dapat menggunakan aplikasi pihak ketiga yaitu google, facebook, dan apple id.
 - 4) Halaman beranda terdapat beberapa penambahan fitur pada UI yaitu *e-wallet* aplikasi Minutes Barber untuk pembayaran melalui saldo yang terdapat pada aplikasi. Terdapat 5 menu navigasi pada bagian bawah. Kemudian pada konten terdapat beberapa fitur pintasan yang sering digunakan oleh *user* aplikasi Minutes Barber.
 - 5) Halaman favorit terdapat perbaikan UI yang memiliki informasi mengenai *merchant*, terdapat tab-tab kategori layanan yang ada di aplikasi Minutes Barber serta fitur pencarian *merchant*.

- 6) Halaman pesan perbaikan terdapat penambahan fungsi untuk mengirimkan informasi berupa notifikasi berita terbaru yang di *posting* oleh *minutes*, kemudian juga terdapat fitur *chat* yang digunakan *user* dan *merchant* untuk berkomunikasi.
 - 7) Halaman pengaturan perbaikan terdapat penambahan informasi *tab* nama *user* dan no *handphone* yang terdaftar. Menu yang ada diklasifikasikan berdasarkan fitur yang ada.
 - 8) Halaman *appointment* perbaikan halaman terdapat penambahan informasi *barber* yang dapat dilihat jika *user* *swap* layar keatas. Jika ingin melakukan *booking* maka *user* dapat memilih layanan yang diinginkan terlebih dahulu dilanjutkan dengan memilih *barber*/pelayan setelah itu dilanjutkan dengan pemilihan tanggal dan waktu yang diinginkan. Jika sudah maka akan dialihkan ke halaman pembayaran dengan opsi pembayaran yang beragam mulai dari *scan QRIS* dan *virtual account bank*. Setelah sudah maka akan muncul *invoice appointment* dan informasi tambahan berupa *map* menuju lokasi dan metode pembayaran yang dilakukan.
2. Hasil perbaikan UI/UX menggunakan metode *Lean UX* mendapatkan dari respon pengguna berdasarkan hasil *feedback* pengujian iterasi ke-1 mendapatkan *feedback* yang bertujuan sebagai masukan kembali untuk perbaikan yang dirasa masih kurang. Kemudian dari hasil *feedback* pada iterasi ke-1 didapatkan *feedback* berupa perbaikan *minor* dari semua menu yang diperbaiki. Dilakukan kembali pengujian iterasi yang ke-2. Hasil yang didapatkan dari *feedback* iterasi ke-2 menghasilkan bahwa respon pengguna setuju dengan perbaikan UI/UX yang *layout* telah dilakukan pada aplikasi Minutes Barber.

5.2. Saran

Pada penelitian yang telah dilakukan, penulis sadar bahwa masih adanya kelemahan-kelemahan pada penelitian ini, adapun beberapa saran sebagai berikut yang berguna sebagai masukan untuk dilakukannya penelitian selanjutnya.

1. Desain perbaikan *user interface* yang dibuat agar dapat diimplementasikan kedalam program aplikasi yang dapat berfungsi sesuai dengan kebutuhan *user*.

2. Pada penelitian berikutnya terkait UI/UX, sebaiknya mempererat relasi dengan *owner* bisnis dan membuat janji jauh-jauh hari karena kesibukan *owner* yang tidak bisa secara langsung ditemui dan dimintai *feedback*.
3. Setelah perbaikan ini dilakukan diharapkan implementasi aplikasi dapat direalisasikan sehingga pengguna dapat memanfaatkan dengan baik.
4. Mencari relasi *developer* yang dapat dipercaya untuk merealisasikan *project* pengembangan aplikasi Minutes Barber