

BAB VII. KESIMPULAN DAN SARAN

7.1 Kesimpulan

Dari keseluruhan hasil pengembangan yang telah dilakukan, maka dapat ditarik beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. Pembuatan *user interface* ini membantu pengalaman pengguna dalam mencari dan memesan sayuran, buah-buahan, ikan dan daging dengan pendekatan metode *Design Thinking* dan mengukur sisi usability aspek *learnability* dan *satisfaction* untuk aplikasi *marketplace* “Panen-Panen”.
2. Dengan aspek *learnability* dan *satisfaction* pada *usability testing*, dengan pendekatan *system usability scale* yang digunakan untuk *testing* dengan memberikan kuesioner *online* kepada 36 responden, untuk aspek *learnability* mendapatkan hasil 59% responden mempresentasikan kemudahan dalam menggunakan aplikasi *marketplace* “Panen-Panen” dan untuk aspek *satisfaction* mendapatkan nilai 71,3 dengan penilaian adjective ratings berada diatas “*Good*” dan dibawah “*Excellent*” serta berada pada grade “*C*” dan “*Acceptable*” yaitu desain antarmuka dapat digunakan.

7.2 Saran

Dari pengembangan ini masih terdapat banyak kekurangan, dari kekurangan yang ada dapat membuat perancangan *user interface* dan *user experience* yang lebih baik lagi. Berikut ini merupakan saran pengembang yang dapat diberikan:

- a. Dalam tahap *empathy map* dapat dimaksimalkan dengan cara menambah metode *user interview* supaya mendapatkan *insight* user lebih banyak dan akurat.
- b. Untuk pengujian desain antarmuka dapat menggunakan metode pengujian secara langsung atau tatap muka untuk mendapatkan hasil yang lebih maksimal.
- c. Hasil *learnability* dapat ditingkatkan dengan cara mencari tahu lebih banyak tentang keinginan atau kebutuhan *user* sebelum *user* menggunakan aplikasi melalui wawancara.