

BAB VII. KESIMPULAN DAN SARAN

7.1 Kesimpulan

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

1. Dengan berdasarkan metode pada *user experience* yaitu metode *Design Thinking* yang terdiri dari beberapa tahap dapat membantu pengembang dalam merancang tampilan aplikasi pabrik pakan ikan lele yang sesuai dengan kebutuhan.
2. Dengan melakukan pengujian *usability testing* berdasarkan 3 aspek yaitu *effectiveness*, *efficiency*, dan *satisfaction* kepada 5 responden. Pada aspek efektifitas didapatkan nilai presentase sebesar 100% berdasarkan seluruh skenario pengujian yang telah dikerjakan oleh responden. Pada aspek efisiensi didapatkan nilai *time based efficiency* sebesar 2,860 sec/goals berdasarkan waktu yang dibutuhkan responden dalam menyelesaikan setiap tugas. Kemudian pada aspek kepuasan pengguna didapatkan nilai sebesar 76 yang mana termasuk ke dalam kategori grade B.

Pembuatan rancangan tampilan aplikasi pabrik pakan ikan lele berdasarkan *user experience* dapat meningkatkan pengalaman pengguna dalam mengelola pabrik atau *supplier* pakan ikan yang sedang mereka kelola.

7.2 Saran

Berdasarkan hasil pengembangan yang telah dilakukan, saran yang dapat diberikan untuk pengembangan berikutnya adalah dengan menyebarkan kuesioner kepada pengguna aplikasi pabrik pakan mengenai aplikasi pabrik pakan ikan lele untuk mendapatkan data yang lebih beragam serta diperlukan pembaharuan rancangan tampilan aplikasi pabrik pakan ikan apabila terdapat perubahan proses bisnis atau fungsionalitas.