

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### 5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil yang dilakukan penulis dalam menyusun rancangan *prototype website* Suuzo Store, maka dapat ditarik beberapa kesimpulan sebagai berikut :

- a. Penelitian menggunakan metode UCD sangat efektif dalam merancang UI dan UX *prototype suuzostore* yang meliputi 4 tahapan yaitu Specify context of use yang meliputi calon partisipan, observasi, dan, specify user organisational requirement, Design solutions, Evaluate against requirements dalam pembuatan desain *prototype suuzostore*.
- b. Hasil Evaluasi desain menggunakan *cognitive walkthrough* dinyatakan berhasil pada evaluasi 1 dengan dapatnya 5 partisipan menyelesaikan tugas hingga tuntas dan tingkat keberhasilan 100% dan waktu tidak melebihi ketentuan serta kesalahan tidak melebihi ketentuan yaitu tidak lebih dari sama dengan 3, sedikitnya 2 kesalahan dalam kelesuruhan uji coba yang dapat dikategorikan kesalahan yang minor.
- c. Hasil evaluasi desain menggunakan *System Usability Scale (SUS)* dinyatakan berhasil berdasarkan 5 partisipan mendapatkan nilai rata-rata yaitu 81,5 sehingga masuk dalam kategori *excellent* dengan *grade scale* mendapat nilai dengan kategori B dan *acceptability ranges* masuk kategori *High* serta *Acceptable*.

## 5.2 Saran

Berdasarkan hasil perancangan rancangan UI dan UX pada penelitian ini masih memiliki beberapa kekurangan yang memungkinkan sebagai acuan untuk dikembangkan lebih lanjut dan baik. Berikut saran dari penulis untuk penelitian selanjutnya yaitu :

- a. Perancangan UI/UX dalam penelitian ini hanya dilakukan berbentuk *prototype* platform website, sehingga diharapkan adanya perancangan UI/UX untuk platform mobile app.
- b. Partisipan yang berada dipenelitian ini mencakup 5 orang sehingga diharapkan dapat menambah partisipan agar hasil lebih merata.
- c. Pengujian usability yang digunakan penelitian ini adalah *cognitive walkthrough* dan SUS, yang diharapkan dapat memakai metode lainnya seperti Thinking aloud, Onsite surveys, Heuristic Evaluation dan lainnya.
- d. Produk yang dijual atau perkembangan dunia games dapat berkembang seiring waktu sehingga, diharapkan desain Suuzo Store dapat berkembang mengikuti tren dan kebutuhan pengguna kedepannya.