

## BAB V PENUTUP

### 5.1 Kesimpulan

Penelitian ini menghasilkan sebuah rancangan antarmuka aplikasi *mobile* Toko Nanda yang dapat mendukung aktivitas manajemen, dan mengelola sebuah toko atau usaha secara inklusif yang mencakup semua kalangan pengguna. Berdasarkan analisis, dan hasil yang didapatkan, terdapat beberapa kesimpulan yang dapat diambil, di antaranya sebagai berikut

1. Rancangan akhir yang dihasilkan berupa *high fidelity prototype* dari aplikasi *mobile* Toko Nanda dengan 8 (delapan) fitur utama yaitu welcome screen, beranda (menu utama), transaksi, akun, alat toko, prabayar, kirim uang, dan pascabayar. Dirancang menggunakan metode *inclusive design*.
2. Rancangan antarmuka aplikasi *mobile* memiliki aspek-aspek *usability*, dan *accessibility* yang dicapai dengan melakukan beberapa uji coba.
  - a. Rancangan aplikasi mempunyai nilai efektivitas 100% yang dihitung dari *completion rate* tugas yang dikerjakan partisipan.
  - b. Kegunaan (*Usability*) berhasil dicapai menggunakan Pengujian SUS, dan SEQ. Nilai rata-rata dari pengujian SUS (*System Usability Testing*) yaitu 86 dengan *grade A- Good (Acceptable)*, dan nilai rata-rata dari tingkat kemudahan setiap tugas yang didapat dari pengujian SEQ (*Single Ease Question*) adalah 6,56 (sangat mudah).
  - c. Aspek kemudahan (*Accessibility*) didapat berdasarkan pengujian kontras warna dengan nilai *conformity* AAA (tinggi), dan *Touch Target Size* yang sesuai dengan panduan WCAG, dan standar aksesibilitas android. Aspek aksesibilitas juga didukung dengan pengujian SUS, dan SEQ yang berhubungan dengan kemudahan penggunaan aplikasi.

### 5.2 Saran

*Prorotype* antarmuka aplikasi *mobile* manajemen Toko Nanda yang telah dirancang pada penelitian ini masih belum sempurna, dan dapat dikembangkan lebih lanjut. Beberapa saran yang ingin disampaikan penulis adalah sebagai berikut:

1. Perkembangan tren pada perancangan antarmuka selalu berubah tiap tahunnya. Diharapkan tampilan pada aplikasi Toko Nanda ikut berkembang, tidak berhenti pada penelitian ini saja, dan menjadi lebih baik lagi ke depannya.
2. Melakukan pengembangan terhadap fitur-fitur dari aplikasi.
3. Penelitian ini diharapkan dapat dilanjutkan ke tahapan perencanaan, dan pengembangan hingga menjadi sistem aplikasi *mobile* yang utuh.

