

Mengurangi tombol saat pengisian data pembuatan warung agar user lebih paham.



BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Kesimpulan yang bisa di ambil dari hasil analisis dan perancangan ulang antarmuka pengguna KulinerKu marketplace menggunakan metode Lean Ux yang menghasilkan sebuah prototype sebagai berikut:

1. Perancangan ulang desain wireframe dan prototype aplikasi KulinerKu marketplace telah dibuat sesuai dengan permasalahan yang ada.
2. Pengujian hasil dari pembuatan prototype dengan menyebarkan kuesioner metode SUS terhadap 37 mapel mendapatkan hasil excellent termasuk dalam grade B. prototype mudah digunakan, mudah diingat dan tampilan menarik.
3. Pengujian prototype dengan menggunakan task analysis terhadap 7 user dan 7 random sampling mendapatkan hasil yang baik dan mendapatkan feedback yang baik dari penguji. Nilai 86% untuk pengujian task analysis.
4. Hasil akhir setelah dilakukan perbandingan antara redesain dengan aplikasi lama didapatkan hasil bahwa skor redesain lebih

tinggi dari skor aplikasi lama yaitu skor sebelum di redesain adalah 64,4 termasuk dalam grade D, dan sesudah di redesain yaitu 82,5 termasuk dalam grade B. Dapat disimpulkan setelah dilakukannya redesain lebih unggul dibandingkan dengan desain lama aplikasi pada semua kategori usability.

5.2

Saran

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, memiliki beberapa masukan yang bisa dipertimbangkan terhadap penelitian kedepannya.

1. Menambahkan jumlah sampel untuk melakukan pengujian prototype terhadap pihak KulinerKu.
2. Mengelompokkan hasil pengujian pada user aplikasi KulinerKu, dengan membedakan hasil dari konsumen dan penjual.
3. Menggunakan metode lain untuk menguji hasil prototype seperti usability testing, eye tracking dan lain sebagainya.
4. Peneliti selanjutnya diharapkan melakukan riset atau analisis hasil prototype KulinerKu marketplace terhadap system.