

BAB V PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dijelaskan pada bab sebelumnya, maka kesimpulan dari penelitian “Perancangan *User Experience* Aplikasi Jasa Desain Rumah Menggunakan Metode *Human Centered Design*” yang dapat diambil yaitu

1. Dengan menggunakan metode *Human Centered Design* yang berfokus pada pengguna, hasil desain dan rancangan *user experience* disesuaikan dengan kebutuhan dan keinginan dari pengguna dan calon pengguna. Setelah melakukan tahap *ideation*, *inspiration*, dan *implementation*, *prototype* aplikasi diujikan kepada responden untuk mengetahui hasil perancangan.
2. Hasil *Usability Testing*
 - a. Pada perancangan desain pertama, hasil *usability testing* yang didapatkan yaitu, 88,6% pada aspek efektifitas dan 66,66% dalam aspek efisiensi. Pada proses wawancara dengan responden, responden masih memiliki kendala dalam menggunakan *prototype* aplikasi.
 - b. Pada perancangan desain kedua, hasil *usability testing* yang didapatkan yaitu, 98% dalam aspek efektifitas dan 91,52% dalam aspek efisiensi. Hasil ini didapat setelah adanya perbaikan dalam desain sesuai dengan kendala dan saran yang diberikan oleh responden saat pengujian desain pertama.
3. Hasil *System Usability Scale*
 - a. Hasil yang didapatkan pada *System Usability Scale* yang digunakan untuk mengukur aspek kepuasan pengguna yaitu 86,33. Hasil ini termasuk dalam kategori “*Acceptable*” pada *Acceptability Ranges*, mendapatkan grade “B” pada *Grade Scale*, dan masuk dalam kategori “*Excellent*” dalam *Adjective Ratings*.

- b. Hasil akhir dari *usability testing* yang terdiri dari aspek efektifitas, efisiensi, dan aspek kepuasan pengguna pada penelitian ini yaitu 91,95%.

5.2 Saran

Dalam penelitian ini, terdapat beberapa kekurangan yang dapat diperbaiki oleh peneliti selanjutnya. Adapun saran yang diberikan oleh penulis yaitu

1. Diharapkan hasil penelitian ini dapat dijadikan landasan atau acuan dalam merancang aplikasi jasa desain rumah.
2. Melakukan evaluasi desain kembali untuk meningkatkan efektifitas dan rata-rata waktu dalam pengerjaan skenario tugas bagi responden.
3. Dapat menggunakan lebih banyak responden pada pengujian selanjutnya.
4. Dapat lebih banyak menghasilkan solusi dan ide agar desain yang dirancang lebih menarik dan dapat digunakan dengan baik.