

BAB V PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Kesimpulan yang di dapat dari hasil penelitian ini adalah:

1. Peneliti telah melakukan perbaikan pada design awal aplikasi mobile apps PT. Gunung Harta menggunakan metode design thinking meliputi *Empathize*, *Define*, *Ideate*, *Prototype* dan *Test* menggunakan *software* figma hingga berhasil mendapatkan perubahan pada aspek usabilitynya.
2. Peningkatan nilai hasil aspek *usability* di peroleh dengan membandingkan hasil pengujian dari design awal dan design solusi aplikasi mobile Apps PT. Gunung Harta. Peningkatan dialami di semua aspek yaitu aspek *effectiveness* sebelumnya sebesar 77% (Kategori Cukup *Efektif*) menjadi sebesar 86% (Kategori Sangat *Efektif*), pada aspek ini meningkat sebesar 22%. kemudian aspek *efficiency* yang sebelumnya sebesar 0.0667 goal/sec (Kategori Lambat) dan sekarang menjadi sebesar 0.0584 goal/sec (Kategori Cepat), pada aspek ini design solusi memiliki selisi nilai lebih baik sebesar 83 Goals/Sec. Dan yang terakhir aspek *satisfaction* mengalami peningkatan sebesar 80.3 (Kategori *Acceptable*) yang sebelumnya mendapat nilai sebesar 50 (Kategori *Marginal*), pada aspek ini mengalami peningkatakan sebesar 61%.
3. Berdasarkan dari hasil perbandingan yang telah di lakukan, dapat di katakan bahwa terjadi peningkatan pengalaman pengguna (*User Experience*) berdasarkan pengujian aspek *usability testing* dengan standar ISO 9241-11 yang diantaranya meliputi aspek *effectiveness*, aspek *efficiency* dan aspek *satisfaction*.

5.2 Saran

Saran yang dapat dilakukan untuk pengembangan lebih lanjut terhadap penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Melakukan penelitian menggunakan metode yang lain untuk melihat sudut pandang yang lainnya agar mengetahui persamaan dengan hasil yang sudah di peroleh pada penelitian ini.
2. Memperluas kemabali pada batasan penelitian supaya dapat mengetahui apa saja fitur – fitur yang berguna dan di butuhkan oleh user aplikasi mobile Apps PT. Gunung Harta.

