

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan rumusan masalah maka dapat disimpulkan bahwa rancangan tampilan antarmuka Aplikasi Pencarian Barang Hilang dan Temuan di Yogyakarta dapat diterima dengan baik oleh calon pengguna. Hal ini dibuktikan dengan *average usability score* dari keseluruhan skenario sebesar 96 yang mengartikan bahwa rancangan tampilan antarmuka Aplikasi Pencarian Barang Hilang dan Temuan di Yogyakarta mudah dipelajari dan dipahami oleh pengguna. Hal ini juga diperkuat oleh pertanyaan tambahan tentang kesulitan penggunaan aplikasi dan hasil dari design yang dibuat pada saat pengujian di *maze design* oleh partisipan mendapat respon yang baik.

5.2 Saran

1. Perancangan Aplikasi pencarian barang hilang dan temuan di Yogyakarta masih dalam tampilan *desktop* sehingga diharapkan adanya rancangan dalam bentuk *mobile*.
2. Bahasa yang digunakan pada aplikasi masih menggunakan campuran bahasa Indonesia dan bahasa Inggris, disarankan untuk menyempurnakan nama dari fitur yang ada menjadi bahasa Indonesia yang baik dan benar.
3. Usability testing yang digunakan yaitu aplikasi *maze design* yang sangat membantu dari proses pengujian prototype sampai implementasi ke aplikasi. Diharapkan peneliti selanjutnya dapat menemukan metode pengujian lain yang bisa memudahkan dalam pembuatan prototype maupun implementasi ke aplikasi.