

BAB V PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil perancangan dan pengujian desain *prototype* Aplikasi Manajemen Informasi Warung Kopi Berbasis Mobile Di Kampung Inggris Pare dengan pendekatan User Centered Design, dapat disimpulkan bahwa:

1. Perancangan desain antarmuka Aplikasi Manajemen Informasi Warung Kopi Berbasis Mobile Di Kampung Inggris Pare dengan metode *User Centered Design* mendapatkan hasil yang dapat memenuhi kebutuhan dan keinginan calon pengguna.
2. Implementasi *User Centered Design* pada Aplikasi Manajemen Informasi Warung Kopi Berbasis Mobile Di Kampung Inggris Pare dilakukan melalui beberapa tahapan yang telah disesuaikan dengan kajian teori dan standar yang berlaku. Tahapan perancangan dimulai dengan perumusan masalah, studi literatur, kuesioner, prototipe, testing dan implementasi.
3. Evaluasi pada *prototype* melalui *usability testing* dengan melibatkan 32 orang responden diperoleh skor SUS mendapatkan nilai sebesar 83,98, yang mana nilai ini menunjukkan bahwa *prototype* menurut sistem adjektif rating skor tersebut termasuk dalam kategori *Excellent* dengan *grade scale* "B" dan tingkat penerimaan *Acceptable*.
4. Berdasarkan hasil skor pengujian *usability testing* menggunakan metode SUS, perancangan dilanjutkan ke tahap implementasi untuk dikembangkan dengan menggunakan bahasa pemrograman Kotlin.

5.2 Saran

Terdapat saran yang dapat dilakukan pada penelitian berikutnya agar dapat memaksimalkan hasil perancangan desain UI Aplikasi Manajemen Informasi Warung Kopi Berbasis Mobile Di Kampung Inggris Pare:

1. Desain Aplikasi Manajemen Informasi Warung Kopi Berbasis Mobile Di Kampung Inggris Pare yang telah dirancang merupakan tampilan dari sisi

user. Oleh karena itu, untuk penelitian selanjutnya dapat menambahkan desain untuk tampilan sistem dari sisi admin.

2. Pengujian *usability testing* selanjutnya bisa menggunakan bantuan aplikasi Maze agar dapat mengetahui *miss click/miss understand user* terhadap bentuk/gambar/tombol informasi terkait aplikasi agar membuah kan aplikasi yang *user-friendly*.
3. Dalam pengembangan ke tahap implementasi, bisa menggunakan Flutter dengan bahasa pemrograman Dart, agar aplikasi dapat digunakan/dikembangkan *cross platform*.
4. Untuk pembuatan kuesioner perlu lebih detail, seperti jangka pembukaan kuesioner, persebaran data dengan sosial media yang lebih variatif, dan pertanyaan yang lebih mengerucut.

