

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian mengenai Perancangan *User Interface* dan *User Experience* Menggunakan *User Centered Design* pada Aplikasi *Mobile Thrift Shop* maka dapat ditarik kesimpulan, adalah:

- a. Telah dibuat rancangan antarmuka *User Interface* berdasarkan tahapan-tahapan metode *User Centered Design* dan berdasarkan aspek *Usability* serta menghasilkan *prototype* aplikasi.
- b. Berdasarkan *User Experience* pada Aplikasi *Mobile* yang menggunakan metode *User Centered Design* didapatkan hasil pada hasil kuisioner bahwa aplikasi tersebut memudahkan dan mudah dipahami oleh pengguna.
- c. Berdasarkan evaluasi akhir pada metode *User Centered Design*, hasil desain yang telah dibuat dan berdasarkan hasil kuisioner yang menggunakan *Usability Testing* menghasilkan skor *System Usability Scale* (SUS) sebesar 82 dengan hasil analisa skor SUS dari 3 sudut pandang yaitu *Acceptability*, *Adjective Rating*, dan *Grade Scale* menyatakan bahwa aplikasi *Thrift Shop* ini cukup baik, efektif, efisien, dapat diterima pengguna dan memuaskan bagi pengguna atau *user* untuk digunakan dalam mencari barang *Thrift* yang ada di aplikasi.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil pembahasan yang telah dilakukan oleh penulis tentang Perancangan *User Interface* dan *User Experience* Aplikasi *Mobile Thrift Shop*, berikut adalah saran yang dapat dipertimbangkan untuk pengembangan desain tampilan *user interface* dan *user experience* dalam beberapa batasan yaitu:

- a. Menambahkan *Suggest* barang dari produk penjual.
- b. Menambahkan fitur video saat melihat barang.
- c. Menambahkan informasi terkini perihal diskon akhir tahun dan lain sebagainya.
- d. Menambahkan animasi yang dapat bergerak agar lebih menarik.