

BAB IV PENUTUP

4.1 Kesimpulan

Perancangan UI/UX aplikasi SimPay (Simple Payment) berbasis mobile untuk memudahkan proses transaksi dan pencatatan keuangan. Dalam proses perancangan aplikasi ini menggunakan metode design thinking, proses perancangan dimulai dari tahap Empathize, Define, Ideate, Prototype dan Test. Kemudian prototype dalam bentuk high fidelity design di test oleh calon pengguna, metode testing yang digunakan yaitu usability testing yang dilakukan menggunakan tools maze dan juga dilakukan pengujian Single Ease Question (SEQ) dan System Usability Scale (SUS). Hasil dari testing pertama kuesioner SEQ yaitu 5 partisipan memilih skala 5-7 sehingga dapat ditarik kesimpulan prototype design mudah digunakan dan untuk kuesioner SUS berdasarkan Indikator Penilaian Kuesioner SUS skor akhir 80 termasuk dalam kategori Acceptable sehingga dapat disimpulkan prototype dapat diterima oleh user. Lalu setelah dilakukan testing pertama didapatkan juga issue report dan room for improvement yang selanjutnya dilakukan redesign pada masalah yang severitynya high, setelah dilakukan redesign dilakukan testing yang kedua dengan metode yang sama seperti testing pertama. Hasil dari pengujian menggunakan tools maze antara testing pertama dan kedua didapatkan kesimpulan berdasarkan Summary bahwa jumlah errors dan waktu pengerjaan task mengalami penurunan pada saat testing kedua sehingga dapat disimpulkan bahwa redesign yang dilakukan pada testing pertama menjawab masalah yang dirasakan oleh user pada saat melakukan testing pertama. Untuk hasil testing kedua kuesioner SEQ yaitu 5 partisipan memilih skala 6-7 sehingga dapat ditarik kesimpulan prototype design mudah digunakan dan untuk kuesioner SUS berdasarkan Indikator Penilaian Kuesioner SUS skor akhir 96 termasuk dalam kategori Acceptable sehingga dapat disimpulkan prototype dapat diterima oleh user. Berdasarkan hasil pengujian SUS menunjukkan ada kenaikan dari hasil redesign yaitu pada skor 80 menjadi 96.

4.2 Saran

Saran untuk penelitian ini yaitu peneliti selanjutnya terus melakukan pengembangan pada design aplikasi SimPay seperti menambah fitur grafik diagram untuk mengetahui kategori anggaran yang sering digunakan oleh pengguna dan fitur notifikasi yang terhubung dengan WhatsApp sehingga segala aktivitas yang terjadi dalam aplikasi dapat diketahui user secara real time. Serta pada saat melakukan testing agar memilih user yang sesuai sehingga mendapatkan feedback yang membangun untuk pengembangan design kedepannya.

