

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### 5.1 Kesimpulan.

Berdasarkan hasil penelitian ini maka terdapat beberapa kesimpulan sebagai berikut. Untuk mendapatkan hasil tampilan yang mudah di pahami dan nyaman saat digunakan oleh *customer*. Merancang tampilan *website* VSS mode *user centered design* (UCD) dinilai efektif dan berhasil. Proses UCD yang mulai *specify the context of use* adalah mengidentifikasi calon pengguna *website* yang akan dibuat. Hal ini bertujuan agar mendapatkan sebuah informasi dari calon pengguna dalam keadaan apa akan menggunakan *website*. Proses yang kedua adalah *specify user and organization requirements* akan menentukan kebutuhan dari *customer* atau pengguna. Kebutuhan pengguna didapat pada saat mengidentifikasi masalah dan kebutuhan sudah divalidasi oleh pengguna. Proses yang ketiga adalah *produce design solution* merancang produk sesuai dengan analisis masalah yang telah didapat dan kebutuhan dari pengguna. Proses yang terakhir adalah *evaluate design against user requirement* melakukan validasi atau pengujian rancangan produk yang telah dibuat.

Output dari penelitian ini dengan melewati tahapan *user centered design* berupa rancangan untuk *user interface* dan *user experience website*. Dimulai laki-laki atau perempuan, tinggal di daerah perkotaan, pengguna *smartphone*, pernah melakukan transaksi online, tau tentang tren *vape* di Indonesia. Didapatkan lah lima partisipan yang sesuai dengan kriteria dan bersedia memberikan informasi. Langkah selanjutnya adalah wawancara kepada partisipan tentang informasi seputar dunia *vape* di Indonesia dan menghasilkan *user persona* dan permasalahan yang dialami oleh partisipan selama melakukan masalah pembelian atau informasi update produk. Setelah mendapatkan point dan *user persona* langkah selanjutnya adalah mencari solusi dari *paint* dan membuat *prototype*

dengan melibatkan partisipan untuk brainstorming sehingga solusi dan rancangan dapat tervalidasi langsung oleh calon pengguna.

Langkah selanjutnya adalah merubah wireframe yang *low fidelity* menjadi *high fidelity* dengan membuat tampilan dan *prototype* yang sesuai dengan keinginan partisipan. Langkah terakhir pada penelitian ini adalah validasi atau pengujian *prototype* kepada kelima partisipan menggunakan pengujian wawancara. Pengujian menggunakan smartphone dan partisipan diberikan delapan skenario. Partisipan dinyatakan berhasil jika menyelesaikan setiap skenario kurang atau sama 30 detik dan kesalahan setiap skenario tidak lebih dari 3 kali atau persentase kesalahan tidak lebih dari 50% untuk setiap skenario yang dilakukan oleh kelima partisipan. Hasil pengujian nya adalah semua partisipan dapat menyelesaikan skenario kurang dari 30 detik dan persentase kesalahan skenario tertinggi 20%. Jadi rancangan UI dan UX untuk *website* menggunakan metode *user centered design* berhasil dibuat dan rancangan dapat dilanjutkan ke tahap implementasi.

## 5.2 Saran

Pada perancangan UI/UX (*user interface* dan *user experience*) dari *website* VSS masih didapatkan banyak kelemahan dan kekurangan yang dapat dikembangkan. Berikut beberapa masalah atau hal yang perlu dikembangkan:

Tampilan antar muka setiap tahun akan berkembang bahkan *tren* atau tampilan akan selalu berubah. Diharapkan tampilan *website* vss akan ikut berkembang, tidak berhenti pada penelitian ini saja dan selalu menjadi lebih baik agar memudahkan customer atau para pengguna yang ingin menggunakan *website* VSS. Diharapkan rancangan *prototype website* VSS dapat segera di implementasikan ke pengembang dan segera direalisasikan.

