

BAB V PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti, dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Proses pembuatan desain antarmuka pengguna website UD Rizky Ananta dengan menggunakan metode Design Thinking yang mencakup langkah-langkah seperti *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test*, menghasilkan halaman beranda, produk, tentang kami, serta kontak kami.
2. Hasil pengujian prototipe dengan menggunakan *System Usability Scale* (SUS) terhadap 31 responden diperoleh skor hasil akhir dengan nilai 74,03. Dimana, masuk dalam kategori *Acceptable* untuk *acceptability range*, *grade scale "C"*, dan tergolong dalam kategori *Good* untuk penilaian *adjective rating*. Dapat disimpulkan bahwa rancangan *prototype* website UD Rizky Ananta dapat diterima oleh pengguna dan layak untuk dikembangkan serta digunakan oleh pengguna.

5.2 Saran

Penelitian ini tentunya membutuhkan banyak saran yang dapat digunakan untuk meningkatkan perancangan UI/UX website UD Rizky Ananta agar menjadi lebih baik. Saran yang dapat diberikan terkait dengan penelitian ini adalah:

1. Peningkatan dalam aspek desain tampilan masih dapat dilakukan sesuai dengan kebutuhan UD Rizky Ananta serta penggunanya, sehingga penilaian dalam pengujian dapat ditingkatkan hingga mencapai rentang *best imaginable* dan menjadi lebih mudah dipahami oleh pengguna serta pihak UD Rizky Ananta.
2. Berdasarkan hasil kuesioner atau jawaban responden tentang "metode pembelian, fitur keranjang, fitur pencarian", diharapkan dapat dikembangkan dalam penelitian yang akan datang.
3. Diharapkan ide-ide yang muncul sesi brainstorming dapat ditingkatkan menjadi solusi yang kreatif, inovatif, dan dapat diterapkan, serta

diharapkan mampu memberikan efek positif dalam mencapai target yang telah ditentukan.

4. Diharapkan pada penelitian yang akan mendatang dapat menambahkan media sosial yang belum ada.

