

BAB V PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang sudah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa rumusan masalah yang didapatkan sudah terjawab dengan baik melalui penerapan metode *design sprint* pada perancangan desain antarmuka website penyewaan pakaian adat. Dalam perancangan *UI/UX* website penyewaan pakaian adat ini menggabungkan 2 metode yaitu *design sprint* dan *usability testing* merupakan langkah yang baik. Hasil pengujian menunjukkan bahwa desain antarmuka website penyewaan pakaian adat telah berhasil memenuhi kebutuhan pengguna. Pengguna dapat dengan mudah menemukan pakaian adat yang sesuai melalui fitur pencarian pintar dan rekomendasi ukuran, serta menyelesaikan tugas dengan tingkat kesuksesan yang tinggi.

Berdasarkan hasil *usability testing* yang menggunakan tools Maze design, desain antarmuka yang telah diuji menunjukkan tingkat keberhasilan yang tinggi pada beberapa fitur utama seperti fitur pencarian pintar dan fitur rekomendasi ukuran, dengan *success rate* mencapai 94,3% dan 100%. Pengujian juga mencatatkan waktu penyelesaian yang cepat, meskipun ada beberapa area yang perlu diperbaiki, seperti masalah *misclick* yang cukup tinggi pada beberapa fitur. Secara keseluruhan, *usability score* untuk fitur-fitur utama berada dalam kisaran nilai yang cukup baik, menunjukkan bahwa website dapat digunakan dengan efektif dan efisien oleh mayoritas pengguna.

Berdasarkan hasil pengujian dan *feedback* pengguna, fitur-fitur seperti pencarian pintar, rekomendasi ukuran, pilihan durasi sewa, dan validasi pesanan melalui WhatsApp sangat membantu pengguna dalam melakukan pemesanan pakaian adat. Fitur-fitur ini terbukti meningkatkan kepuasan pengguna yang memberikan rating tinggi untuk kemudahan penggunaan, dengan 79% tester memberikan nilai 10 untuk fitur-fitur yang diuji. Meskipun demikian, perlu ada peningkatan dalam hal tata letak dan pengurangan kesalahan klik yang masih terjadi pada beberapa fitur, seperti pada fitur penyelesaian pesanan.

5.2 Saran

Pada akhir penelitian ini penulis merasa bahwa penelitian yang dilakukan jauh dari kata sempurna dan juga tidak lepas dari kekurangan, walaupun beberapa hal terjadi karena disengaja ataupun tak disengaja. Oleh karena itu, penulis memberikan saran untuk pengembangan penelitian lebih lanjut untuk masa yang akan datang. Saran untuk penelitian selanjutnya yang harus diperhatikan adalah instruksi untuk setiap tugas lebih terperinci dan jelas agar peserta tidak bingung dalam melaksanakan tugas, terutama mengenai langkah-langkah penting yang harus dilakukan, seperti pemilihan ukuran dalam kasus ini. Lakukan uji coba terbatas untuk memverifikasi apakah instruksi dipahami dengan baik oleh peserta, guna menghindari kesalahan saat pengujian. Fokus pada Pengalaman Pengguna seperti evaluasi desain antarmuka secara menyeluruh, termasuk elemen-elemen yang dapat mempengaruhi kebingungannya pengguna, seperti tombol dan alur interaksi. Gunakan lebih banyak metode pengujian yang beragam untuk mendapatkan hasil yang lebih maksimal, seperti A/B testing, SUS, UEQ dan juga metode pengujian kualitatif.

