



BAB IV PENUTUP

4.1 Kesimpulan

Perancangan UI/UX dan frontend aplikasi "RecSell" berbasis mobile dengan metode *Design Thinking* pada Bank Sampah Anggrek terbukti mampu meningkatkan kepuasan pengguna. Metode *Design Thinking* terdiri dari lima tahapan utama, yaitu *Empathize*, *Define*, *Ideate*, *Prototype*, dan *Testing*, yang memastikan setiap langkah perancangan benar-benar menyesuaikan dengan kebutuhan serta keinginan pengguna. Proses ini dimulai dengan memahami pengguna, kemudian merancang dan menguji prototipe hingga menghasilkan tampilan aplikasi yang mudah digunakan, memiliki fitur yang berfungsi dengan baik, dan sesuai dengan harapan pengguna. Pendekatan ini tidak hanya membuat aplikasi dapat digunakan dengan lancar, tetapi juga memberikan pengalaman yang nyaman dan menyenangkan bagi pengguna.

Berdasarkan hasil pengujian menggunakan metode *System Usability Scale (SUS)* dengan 40 responden, rancangan antarmuka aplikasi ini memperoleh skor 76,25. Skor tersebut termasuk dalam kategori *Good* dengan tingkat penerimaan *Acceptable*. Artinya, pengguna aplikasi "RecSell" merasa cukup nyaman menggunakannya, meskipun belum sepenuhnya merekomendasikan aplikasi ini kepada orang lain. Hasil ini menunjukkan bahwa metode *Design Thinking* berhasil menghasilkan tampilan aplikasi yang lebih mudah dipahami dan digunakan sesuai dengan kebutuhan pengguna. Beberapa faktor yang menjadi dasar kesimpulan tersebut antara lain :

1. Kemudahan Penggunaan dan Navigasi

Pada pernyataan Q3 ("Saya merasa tampilan aplikasi Recsell sangat mudah untuk digunakan") memperoleh skor rata-rata 3, sedangkan Q9 ("Saya merasa puas dengan cara tampilan aplikasi Recsell bekerja") mendapatkan nilai rata-rata 3,15. Hal ini menunjukkan bahwa antarmuka aplikasi cukup sederhana dan mudah dipahami oleh pengguna, sehingga mereka dapat menavigasi fitur-fitur di dalam aplikasi tanpa kebingungan.

2. Kesesuaian Fitur dengan Kebutuhan Pengguna

Pada pernyataan Q5 ("Saya merasa fungsi/fitur yang disediakan pada aplikasi ini dirancang dan disiapkan dengan baik ") memperoleh skor rata-rata 2,75, sedangkan Q7 ("Saya merasa sangat percaya diri saat menggunakan tampilan aplikasi Recsell") mendapatkan nilai rata-rata 3,1. Skor ini menunjukkan bahwa fitur dalam aplikasi *RecSell* telah dirancang dengan baik untuk membantu pengguna dalam menemukan informasi yang mereka butuhkan, terutama terkait panduan daur ulang.

3. Tingkat Kepuasan Pengguna Secara Keseluruhan

Pada pernyataan Q1 ("Saya merasa tampilan aplikasi Recsell sudah sesuai dengan karakteristik") memperoleh skor rata-rata tertinggi 3,2. Skor ini mencerminkan bahwa tampilan aplikasi sudah sesuai dengan ekspektasi dan

preferensi pengguna. Dengan kata lain, interaksi pengguna dengan prototipe aplikasi ini telah memberikan pengalaman yang memuaskan.

Berdasarkan hasil pengujian black box pada frontend fitur tambahan yaitu, fitur donasi telah berfungsi sesuai dengan yang diharapkan. Hasil pengujian menunjukkan bahwa fitur utama seperti halaman awal dan login berfungsi dengan baik, di mana tombol Mulai Sekarang berhasil menampilkan halaman login, dan opsi login dengan Google mengarahkan pengguna ke halaman utama tanpa kendala. Selain itu, navigasi menu juga berjalan sesuai harapan, di mana pemilihan tombol menu lainnya berhasil menampilkan halaman yang sesuai. Fitur tambahan, yaitu fitur donasi, juga telah diuji dan menunjukkan hasil yang memuaskan. Tombol donasi berfungsi dengan baik dalam mengarahkan pengguna ke halaman donasi, serta opsi pemilihan jumlah donasi dapat diproses dengan benar. Dengan demikian, berdasarkan seluruh pengujian yang dilakukan, dapat disimpulkan bahwa aplikasi Recsell telah memenuhi aspek fungsionalitas yang diharapkan.

Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa penerapan metode *Design Thinking* dalam pengembangan aplikasi *RecSell* telah berhasil menciptakan desain yang sesuai dengan kebutuhan dan keinginan pengguna. Secara keseluruhan, prototipe aplikasi ini memiliki potensi besar untuk dikembangkan lebih lanjut dan diterapkan dalam skala yang lebih luas.

4.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian ini, masih ada beberapa hal yang dapat dikembangkan lebih lanjut agar aplikasi *RecSell* semakin bermanfaat dan mudah digunakan. Beberapa saran yang bisa dilakukan untuk pengembangan ke depan, antara lain:

- a) Penelitian ini hanya mencakup desain tampilan (*frontend*) dan belum dikembangkan secara maksimal. Untuk pengembangan selanjutnya, aplikasi sebaiknya dikembangkan secara menyeluruh, termasuk sistem belakangnya (*backend*), agar semua fitur dapat berfungsi dengan baik.

- b) Pengujian dalam penelitian ini masih terbatas pada kelompok pengguna tertentu. Agar hasil penelitian lebih akurat, sebaiknya dilakukan uji coba dengan lebih banyak pengguna dari berbagai latar belakang, sehingga bisa didapatkan masukan yang lebih luas tentang kemudahan penggunaan aplikasi.
- c) Saat ini, aplikasi masih berfokus pada desain tampilan dan pengalaman pengguna tanpa fitur yang lebih kompleks. Untuk ke depannya, bisa ditambahkan fitur tambahan, seperti sistem rekomendasi berbasis AI untuk membantu pengguna menemukan informasi yang lebih sesuai, atau integrasi dengan platform profesional seperti LinkedIn agar lebih bermanfaat bagi penggunanya.
- d) Agar hasil penelitian lebih kuat, sebaiknya dilakukan pengujian tambahan dengan metode lain, seperti *User Experience Questionnaire (UEQ)*. Pengujian ini bisa memberikan pemahaman lebih dalam tentang bagaimana pengguna merasakan pengalaman saat menggunakan aplikasi.
- e) Selain fokus pada tampilan dan pengalaman pengguna, pengembangan selanjutnya juga bisa mencakup peningkatan performa aplikasi agar lebih ringan dan cepat ketika digunakan, terutama di berbagai jenis perangkat.

Dengan melakukan pengembangan lebih lanjut sesuai dengan saran di atas, diharapkan aplikasi *RecSell* bisa semakin baik dan memberikan manfaat yang lebih luas bagi pengguna.