

BAB IV PENUTUP

4.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil dan pembahasan yang dilakukan menggunakan metode Design Thinking, dapat disimpulkan bahwa metode ini efektif untuk mengenal pengguna secara lebih mendalam. Hal ini disebabkan karena seluruh proses pengembangan dimulai dari pemahaman terhadap kebutuhan, perilaku, serta perasaan pengguna. Melalui tahapan *Empathize*, *Define*, *Ideate*, *Prototype*, dan *Test*, rancangan antarmuka pengguna (UI) yang dihasilkan mampu memberikan kemudahan dalam navigasi dan fungsionalitas yang sesuai dengan ekspektasi pengguna.

Hasil dari pengujian prototype hifi menggunakan pengujian usability testing dengan Maze menunjukkan bahwa mayoritas responden merasa terbantu dengan adanya fitur tawar harga secara langsung dengan penjual. Fitur ini memberikan kemudahan dalam bertransaksi dan meningkatkan kenyamanan pengguna dalam membeli barang bekas. Hal ini menunjukkan bahwa Design Thinking dapat membantu memahami kebutuhan pengguna.

Selain itu, hasil pengujian front end aplikasi menggunakan pengujian User Experience Questionnaire (UEQ) menunjukkan bahwa persepsi atau pandangan pengguna terhadap aplikasi masih dalam kategori "Bad" atau buruk pada setiap skala, seperti *Attractiveness* (Daya Tarik), *Perspiciuity* (Kejelasan), *Efficiency* (Efisiensi), *Dependability* (Keteguhan), *Stimulation* (Stimulasi), dan *Novelty* (Kebaruan). Evaluasi ini menjadi bagian penting dari tahap *Test* dalam metode Design Thinking, yang bertujuan untuk mendapatkan umpan balik dari pengguna agar pengembangan aplikasi dapat disesuaikan sesuai dengan kebutuhan pengguna.

4.2 Saran

Untuk pengembangan selanjutnya, disarankan agar aplikasi dilengkapi dengan fitur seperti pembayaran *cash on delivery* (COD), kupon gratis ongkir, atau voucher agar pengguna lebih merasa puas dan terbantu dalam bertransaksi. Selain itu, meningkatkan tampilan antarmuka pengguna (UI) serta penguatan sistem keamanan akun perlu dipertimbangkan guna meningkatkan pengalaman dan kepercayaan pengguna terhadap aplikasi.