

## BAB V

### PENUTUP

#### 5.1 Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, maka bisa ditarik kesimpulan sebagai berikut :

- a. Tahapan perancangan dilakukan secara *digital* menggunakan *software* Adobe Illustration dan Figma. Dalam perancangan *user interface* dan *user experience prototype* aplikasi Bringharjo Qr Shop ini disesuaikan dengan target audiens dari *foodcourt* pasar Bringharjo Timur yang telah ditentukan melalui riset dan analisis. Pada konsep perancangan ini memusatkan pengguna sebagai subjek dari pemakai sebuah produk tertentu berdasarkan perilaku mereka atau disebut *User Centered Design*.
- b. Perancangan *user interface* dan *user experience* aplikasi *prototype* Bringharjo Qr Shop ini merupakan upaya untuk memberikan solusi terhadap permasalahan transaksi yang terjadi di tempat penelitian.
- c. Dari hasil wawancara *usability testing*, semua pengguna berpendapat bahwa *prototype* aplikasi Bringharjo Qr Shop merupakan sistem transaksi yang dibutuhkan saat pandemi maupun untuk berkelanjutan.

Maka, *user interface* dan *user experience* aplikasi *prototype* Bringharjo Qr Shop dinyatakan dapat diterima dengan baik oleh pengunjung dengan memberikan kemudahan serta kenyamanan bagi pengunjung.

#### 5.2 Saran

Penelitian ini menghasilkan *prototype* yang berfokus pada tampilan *website* versi *mobile*, sehingga dapat dikembangkan lagi dalam segala *device* yang bersifat *responsive*. Berdasarkan rekomendasi *prototype* yang telah dibuat dapat dilanjutkan untuk implementasi pengembangan aplikasi transaksi selanjutnya sehingga aplikasi ini dapat dijalankan dan digunakan oleh pihak UPT. Pusat Bisnis Pasar Bringharjo