

## BAB V

### PENUTUP

#### 5.1 Kesimpulan

Penelitian yang sudah dilakukan tentang rancangan *user interface* dan *user experience* pada aplikasi *Bangka Trip* ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Analisis *user experience* terhadap rancangan aplikasi *Bangka Trip* dilakukan dengan studi literatur, observasi, wawancara kepada calon pengguna aplikasi *Bangka Trip*, dan terakhir melakukan *usability testing* rancangan aplikasi *Bangka Trip* kepada lima calon pengguna aplikasi *Bangka Trip* dengan menggunakan metode *Cognitive Walkthrough*.
2. Dalam merancang tampilan aplikasi *Bangka Trip* menggunakan metode *User Centered Design (UCD)* yang dinilai efektif dan berhasil. Proses *UCD* yang pertama dimulai dari *Plan the User Centered Design Process* adalah berdiskusi langsung kepada calon pengguna, untuk mendapatkan kesepakatan bahwa proses merancang desain *User Interface* dan *User Experience* sebagai visualisasi dari Aplikasi *Bangka Trip* yang nantinya berfokus kepada pengguna. Perancangan ini melibatkan pengguna dari awal hingga akhir. Proses yang kedua adalah *Understand and Specify Context of Use* menentukan *user context*, hal ini berguna untuk mengumpulkan data dan menganalisis informasi tentang konteks saat ini. Proses yang ketiga adalah *Specify User Requirements* menentukan kebutuhan dari pengguna. Kebutuhan pengguna didapat pada saat

mengidentifikasi masalah pengguna. Proses yang keempat adalah *Produce Design Solution* merancang desain aplikasi atau produk dengan analisis masalah yang telah didapat dan kebutuhan dari pengguna. Proses yang terakhir adalah *Evaluate Design Against User Requirement* melakukan pengujian produk yang telah dibuat. Adapun proses pengujian pada rancangan tampilan atau *prototype* kepada calon pengguna yang telah ditetapkan dan mengikuti penelitian ini dari awal.

3. Hasil rancangan *user interface* dan *user experience* memuat kebutuhan utama pengguna seperti list objek wisata, detail objek wisata, *explore*, *wishlist*, *login*, *sign up*, fitur *Route*, *rated* dan *review*.

## 5.2 Saran

Pada perancangan *user interface* dan *user experience* dari aplikasi *Bangka Trip* masih didapatkan kekurangan dan potensi dikembangkan lebih lanjut. Maka penulis mencoba untuk memberikan saran untuk penelitian selanjutnya yang tertarik melakukan penelitian dibidang yang sama, saran tersebut sebagai berikut:

1. *Prototype* dapat dikembangkan lagi menjadi tampilan yang *responsive*.
2. Diharapkan rancangan aplikasi *Bangka Trip* dapat segera direalisasikan.
3. Menggunakan metode lain untuk melakukan pengujian *prototype*, seperti *System Usability Scale*, *A/B Testing*, *Heuristic Evaluation*, atau *Eye Tracking*.