

BAB V PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Kesimpulan yang bisa diambil dari hasil analisis dan perancangan ulang antarmuka pengguna Aplikasi Korean first menggunakan metode Lean Ux yang menghasilkan sebuah prototype sebagai berikut:

1. Perancangan ulang desain wireframe dan prototype aplikasi Korean first telah dibuat sesuai dengan permasalahan yang ada.
2. Pengujian hasil dari pembuatan prototype dengan penyebaran kuesioner metode SUS terhadap 31 sampel mendapatkan hasil excellent termasuk dalam grade B. prototype mudah digunakan, mudah di ingat dan tampilan menarik.
3. Pengujian prototype dengan menggunakan task analysis terhadap 7 user dan 7 random sampling mendapatkan hasil yang baik dan mendapatkan feedback yang baik dari penguji. Hanya saja beberapa penguji perlu membiasakan diri terhadap tampilan Pembelian kelas.
4. Hasil dari analisis perbandingan tampilan sebelum dan sesudah di rancang ulang menggunakan penyebaran kuesioner metode SUS mendapatkan peningkatan nilai tampilan lama mendapatkan 63,9 dan setelah di desain ulang mendapatkan nilai 75,7. dan mendapatkan nilai 84% menggunakan metode pengujian Task analisis

5.2 Saran

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, memiliki beberapa masukan yang bisa dipertimbangkan terhadap penelitian kedepannya.

1. Menambahkan jumlah sampel untuk melakukan pengujian *prototype* terhadap pihak Korean first.
2. Mengelompokkan hasil pengujian pada *user* aplikasi Korean first, dengan membedakan hasil dari konsumen dan penjual.
3. Menggunakan metode lain untuk menguji hasil *prototype* seperti *Usability testing*, *eye tracking* dan lain sebagainya.
4. Peneliti selanjutnya diharapkan melakukan riset atau analisis hasil *prototype* Korean first terhadap sistem aplikasi ini.