

## BAB V

### PENUTUP

#### 5.1 Kesimpulan

Berdasarkan pada rumusan masalah yang telah dikemukakan di bab awal, maka kesimpulan yang bisa didapatkan dalam proses perancangan *user experience* aplikasi Lunasbos adalah sebagai berikut:

1. Perancangan *user experience* pada penelitian ini dimulai dari pengumpulan data dan informasi, serta menganalisis konsep apa yang akan digunakan dalam *user interface* aplikasi Lunasbos.
2. Agar *user interface* memiliki *user experience* yang baik, maka dari awal penelitian ini harus melibatkan calon pengguna dalam proses risetnya.
3. Mengumpulkan saran dan masukan sebanyak – banyaknya pada tahap analisis skenario. Bertujuan agar dalam proses pembuatan *user experience* tidak asal berdasarkan asumsi pribadi.
4. Metode *wireframing* sangat membantu penulis dalam merancang tampilan awal yang sesuai dengan harapan pengguna. Ini amat sangat diuntungkan ketika melakukan perancangan yang rumit.
5. Metode pengujian untuk validasi *user experience* menggunakan *usability testing*, ternyata sangat mudah diaplikasikan serta mudah dipahami. Hasil dari *testing* itu juga memberikan masukan yang sangat bagus karena langsung turun kepada pengguna. Sehingga mendapatkan hasil sesuai harapan pengguna nantinya.

6. Dengan adanya penelitian ini, memberikan harapan baru bagi masyarakat untuk lebih teratur lagi dalam mengatur keuangannya dalam hal utang dan piutang.
7. Berdasarkan hasil pengujian, rancangan aplikasi Lunasbos sudah memiliki *user experience* yang baik.

## 5.2 Saran

Penerapan *user experience* pada penelitian ini masih jauh dari kata sempurna. Karena rancangan ini merupakan tahap awal, maka ke depan sejalan dengan makin banyaknya pengguna, harus dilakukan beberapa perbaikan serta penambahan beberapa komponen. Beberapa hal yang penulis sarankan adalah :

1. Jika nantinya diperlukan, pada tampilan depan aplikasi ditambahkan dengan informasi utang atau piutang bersih. Data itu didapat dari hasil pengurangan utang dengan piutang. Jadi pengguna tidak perlu memikirkan berapa jumlah utang bersihnya.
2. Perlu mencari *feedback* secara berkala tentang tingkat kepuasan pengguna terhadap tampilan aplikasi. Ini bisa dilakukan dengan cara menambahkan kolom saran pada halaman Akunku.
3. Konsistensi penamaan kata harus selalu diperhatikan. Ini berguna agar beberapa kata tidak ambigu penyebutannya, serta konsisten menggunakan satu kata serupa di semua halaman.