

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Kesimpulan yang bisa diambil dari hasil analisis dan perancangan ulang antarmuka pengguna foody marketplace menggunakan metode *Lean Ux* yang menghasilkan sebuah *prototype* sebagai berikut:

1. Perancangan ulang desain *wireframe* dan *prototype* aplikasi Foody marketplace telah dibuat sesuai dengan permasalahan yang ada.
2. Pengujian hasil dari pembuatan *prototype* dengan penyebaran kuesioner metode SUS terhadap 33 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 *store setting*.
4. Hasil dari analisis perbandingan tampilan sebelum dan sesudah di rancang ulang menggunakan penyebaran kuesioner metode SUS mendapatkan peningkatan nilai tampilan lama mendapatkan 64,4 dan setelah di desain ulang mendapatkan nilai 80.9. dan mendapatkan nilai 86% 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 foody.
2. Mengelompokkan hasil pengujian pada *user* aplikasi foody, 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 foody marketplace* terhadap sistem aplikasi foody.

