

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Dari hasil Perancangan desain UI / UX pada aplikasi andalas computer, maka diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Perancangan UI/UX pada aplikasi andalas computer menggunakan metode metode HCD (Human Centered Design) dengan tahapan sebagai berikut.

a. Inspiration

Ditahap ini merupakan tahap pengumpulan data dan didapatkan data pada table 4.1 dan table 4.2.

b. Ideation

Tahap ideation merupakan tahap penulis membuat desain yg merupakan hasil identifikasi dari tahap inspiration, yang dimulai dari sketsa pada gambar 4.6. – gambar 4.14, kemudian dilanjut pembuatan wireframe pada gambar 4.15. – gambar 4.23, dan yang terakhir adalah mockup pada gambar 4.24. – gmabar 4.32.

c. Implementation

Ini adalah tahapan terakhir dari metode HCD (Human Centered Design). Penulis melakukan *testing* langsung ke *user* dengan 2 kali *test*. Untuk test pertama penulis menguji coba *prototype* ke *user* lalu didapatkan data

Tabel 5.1. Kesimpulan Pengujian Pertama

<i>Efficiency</i> (efisiensi)	12 %
<i>Effectiveness</i> (efektivitas)	100 %
<i>Satisfaction</i> (kepuasan)	67 %

Setelah itu, test 2 yaitu hasil dari setelah evaluasi test 1.

Tabel 5.2. Kesimpulan Pengujian Kedua

<i>Efficiency</i> (efisiensi)	11 %
<i>Effectiveness</i> (efektivitas)	100 %
<i>Satisfaction</i> (kepuasan)	75 %

2. Adapun beberapa fitur – fitur yang diberikan. *Prototype* yang dihasilkan untuk pengguna sistem operasi android, dengan keunggulan sebagai berikut.

- a. Kategori yang mana nanti akan memudahkan *user* / pelanggan untuk mencari barang yang diinginkan.
- b. Adanya detail produk yang bisa dilihat oleh semua *user* / pelanggan tanpa harus bertanya kepada karyawan toko.

- c. Fitur Promo yang sangat berguna untuk *user* / pelanggan ketika toko andalas computer ada *event* tertentu.

5.2 Saran

Desain UI/UX pengguna aplikasi andalas computer oleh penulis Masih jauh dari sempurna, tentu masih banyak kekurangannya Sengaja atau karena pembatasan. Oleh karena itu, desain perlu dikembangkan lebih lanjut agar pengguna dapat mendesain Antarmuka yang dihasilkan dapat diimplementasikan dengan benar, dalam bentuk Aplikasi andalas computer yang sebenarnya. Jadi, inilah beberapa saran sebagai berikut.

1. Saat mendesain desain antarmuka pengguna, desainer harus selalu Pertimbangkan pengalaman pengguna dari desain akhir sehingga Sistem yang dibuat dapat beroperasi sesuai dengan tujuan perancangan.
2. Desain harus selalu didasarkan pada Prinsip desain UI/UX, prinsip kerja desain, prinsip tata letak, dan desain aplikasi.
3. Cobalah untuk selalu berpikir ke depan untuk masa depan Selalu pertimbangkan semua kemungkinan.