

BAB V PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa perancangan tampilan aplikasi *mobile Control Money* menggunakan metode *User-Centered Design* (UCD) telah berhasil dilaksanakan melalui tahapan *understand context of use, specify user requirements, design solutions, dan evaluate design*.

Hasil evaluasi menunjukkan bahwa pengguna mampu menyelesaikan tugas utama dengan cukup baik berdasarkan pengujian menggunakan *Maze*, mengindikasikan bahwa alur navigasi dan struktur informasi aplikasi relative mudah dipahami.

Berdasarkan hasil *usability testing* menggunakan metode *System Usability Scale* (SUS), diperoleh skor rata-rata sebesar 50 yang berada pada kategori marginal dan masih dibawah standar usability yang baik. Analisis lebih lanjut menunjukkan bahwa beberapa aspek aplikasi sudah berjalan dengan baik, seperti kemudahan penggunaan sistem, kejelasan fungsi utama, serta kemampuan pengguna dalam memahami alur dasar aplikasi. Hal ini ditunjukkan oleh tingginya skor pada beberapa item yang berkaitan dengan kemudahan penggunaan dan kebermanfaatan sistem.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa rancangan yang dihasilkan telah mampu memenuhi kebutuhan dasar pengguna dan dapat digunakan untuk tugas utama, namun belum mencapai tingkat usability yang optimal. Oleh karena itu diperlukan perbaikan dan iterasi desain, terutama pada penyederhanaan alur penggunaan, peningkatan kejelasan elemen antarmuka, serta perbaikan aspek *learnability* agar pengguna dapat lebih mudah memahami sistem sejak awal penggunaan.

Penelitian ini juga belum sampai pada tahap iterasi ulang desain setelah evaluasi, sehingga pengembangan lanjutan sangat diperlukan untuk meningkatkan kualitas usability aplikasi secara lebih optimal sesuai prinsip UCD.

5.2 Saran

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, terdapat beberapa saran yang dapat dipertimbangkan untuk pengembangan lebih lanjut, yaitu sebagai berikut.

1. Penelitian selanjutnya disarankan untuk mengembangkan prototipe UI/UX yang telah dirancang ke dalam bentuk aplikasi mobile yang dapat digunakan secara langsung oleh pengguna.
2. Pengujian usability pada penelitian selanjutnya dapat dilakukan secara kuantitatif menggunakan metode seperti System Usability Scale (SUS) atau User Experience Questionnaire (UEQ) dengan jumlah responden yang lebih besar.
3. Penelitian berikutnya dapat menambahkan fitur-fitur lanjutan, seperti integrasi dengan rekening bank atau dompet digital, guna meningkatkan fungsionalitas aplikasi pencatatan keuangan.
4. Pengembangan selanjutnya juga dapat mempertimbangkan aspek keamanan data pengguna secara lebih mendalam, khususnya terkait pengelolaan data keuangan pribadi.

Saran-saran tersebut diharapkan dapat menjadi acuan bagi pengembang maupun peneliti selanjutnya dalam mengembangkan aplikasi pencatatan keuangan yang berorientasi pada kebutuhan pengguna.