

BAB V

PENUTUP

5.1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan mengenai perancangan ulang tampilan aplikasi JogjaKita menggunakan metode *Design Thinking* serta evaluasi pengalaman pengguna menggunakan *User Experience Questionnaire* (UEQ), maka dapat ditarik beberapa kesimpulan sebagai berikut:

- a. Hasil evaluasi terhadap perancangan ulang aplikasi JogjaKita menggunakan metode *Design Thinking*, tingkat kepuasan pengguna menunjukkan hasil yang positif. Proses perancangan yang melalui tahapan *empathize, define, ideate, prototype, dan testing* mampu menghasilkan tampilan antarmuka yang lebih mudah dipahami, navigasi yang lebih jelas, serta pengalaman penggunaan yang lebih nyaman bagi pengguna aplikasi JogjaKita.
- b. Berdasarkan persepsi pengguna terhadap aspek pengalaman pengguna yang diukur menggunakan metode *User Experience Questionnaire* (UEQ), diperoleh hasil bahwa desain aplikasi JogjaKita memiliki penilaian yang baik pada beberapa aspek utama yaitu daya tarik (*attractiveness*), kejelasan (*perspicuity*), efisiensi (*efficiency*), dan kebaruan (*novelty*). Hal ini menunjukkan bahwa desain yang dihasilkan mampu memberikan tampilan yang menarik, mudah dipahami, efisien dalam penggunaan, serta memiliki unsur inovasi yang dapat

meningkatkan kualitas pengalaman pengguna dalam menggunakan aplikasi JogjaKita.

5.2. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan evaluasi yang telah dilakukan, terdapat beberapa saran untuk pengembangan selanjutnya:

- a. Lakukan pengujian lanjutan yang menyoroti konsistensi dan prediktabilitas sistem, misalnya dengan mensimulasikan beban trafik tinggi atau skenario penggunaan tak terduga. Aplikasi sebaiknya diuji di berbagai kondisi jaringan dan perangkat agar keandalan benar-benar terjamin. dan Terapkan usability testing dengan metode think-aloud untuk menggali bagian mana pengguna masih kebingungan. Revisi label, ikon, dan alur navigasi berdasarkan hasil wawancara mendalam sehingga antarmuka menjadi lebih intuitif.
- b. Pengembangan Fitur yang Lebih Interaktif dan Menarik Untuk meningkatkan *stimulation*, pengembang dapat menghadirkan fitur interaktif seperti sistem gamifikasi, *reward* pengguna aktif, serta fitur sosial yang memungkinkan pengguna untuk lebih berinteraksi dalam aplikasi. Hal ini dapat meningkatkan pengalaman pengguna secara keseluruhan dan memperkuat loyalitas terhadap aplikasi.