

BAB V PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil perancangan dan evaluasi yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa proses perancangan antarmuka pengguna (UI) dan pengalaman pengguna (UX) pada aplikasi LookSy telah menerapkan pendekatan user-centered design yang berfokus pada kebutuhan generasi Z. Tahapan perancangan dilakukan secara sistematis mulai dari analisis kebutuhan pengguna, pembuatan *wireframe*, hingga pengembangan *prototype* interaktif, sehingga aplikasi mampu membantu pengguna dalam menentukan dan memadupadankan outfit sesuai dengan gaya dan preferensi pribadi secara lebih praktis dan terarah.

Fitur utama seperti *Smart Outfit Recommendation*, pengelompokan pakaian berdasarkan jenis dan kebutuhan acara, serta fitur *wardrobe* berperan penting dalam mendukung pengguna dalam menentukan ide outfit yang sesuai dengan berbagai aktivitas. Pengelompokan pakaian memudahkan pengguna dalam menelusuri koleksi yang dimiliki, sementara fitur rekomendasi memberikan inspirasi outfit yang relevan dan kontekstual.

Metode evaluasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah *System Usability Scale (SUS)* dan *User Experience Questionnaire (UEQ)*, yang dipilih untuk menilai tingkat kemudahan penggunaan serta pengalaman pengguna terhadap antarmuka aplikasi LookSy secara sistematis dan terukur.

Hasil evaluasi tahap pertama menggunakan metode *System Usability Scale (SUS)* menunjukkan rata-rata sebesar 67,27 yang berada pada kategori "OK". Setelah dilakukan perbaikan pada desain antarmuka dan interaksi, hasil evaluasi tahap kedua menunjukkan peningkatan nilai SUS menjadi 78,81 yang berada pada tingkat "GOOD", sehingga menandakan peningkatan tingkat kemudahan penggunaan aplikasi. Selain itu, hasil evaluasi pengalaman pengguna menggunakan metode *User Experience Questionnaire (UEQ)* pada evaluasi tahap kedua menunjukkan nilai rata-rata berkisar pada 2 yang mengindikasikan bahwa aplikasi LookSy mampu memberikan pengalaman pengguna yang positif dan memuaskan.

5.2 Saran

Meskipun penelitian ini memberikan gambaran mengenai perancangan dan evaluasi UI/UX aplikasi LookSy, terdapat beberapa keterbatasan yang perlu diperhatikan. Pertama, jumlah responden yang terlibat dalam proses evaluasi masih terbatas, sehingga hasil penelitian belum sepenuhnya mewakili karakteristik pengguna secara umum. Kedua, evaluasi *usability* dan pengalaman pengguna dilakukan menggunakan metode *System Usability Scale (SUS)* dan *User Experience Questionnaire (UEQ)* yang bersifat subjektif, sehingga hasil penelitian sangat dipengaruhi oleh persepsi, pengalaman, dan pemahaman masing-masing responden. Ketiga, pengujian dilakukan pada tahap *prototype*, sehingga hasil evaluasi belum sepenuhnya mencerminkan kondisi penggunaan aplikasi pada lingkungan nyata, baik dari sisi performa sistem maupun interaksi pengguna secara berkelanjutan.

Berdasarkan keterbatasan tersebut, penelitian selanjutnya disarankan untuk melibatkan jumlah dan variasi responden yang lebih luas agar hasil evaluasi UI/UX menjadi lebih representatif. Selain itu, evaluasi dapat dikombinasikan dengan metode pengujian lain seperti *usability testing* atau *task-based testing*, guna memperoleh pemahaman yang lebih mendalam terkait perilaku dan kendala pengguna. Penelitian di masa depan juga disarankan untuk mengembangkan aplikasi LookSy hingga tahap implementasi penuh, khususnya pada aspek pengembangan front-end, agar desain antarmuka dapat diuji secara langsung dalam penggunaan sehari-hari. Penyempurnaan tampilan visual, *responsivitas*, serta alur interaksi pengguna diharapkan dapat meningkatkan efisiensi, kenyamanan, dan kualitas pengalaman pengguna secara keseluruhan.