

BAB V PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil pengujian usability dan analisis pengalaman pengguna yang telah dilakukan terhadap antarmuka aplikasi Sleman Mart, dapat ditarik beberapa kesimpulan utama sebagai berikut.

1. Hasil pengujian usability menggunakan platform Maze menunjukkan bahwa antarmuka hasil usulan perbaikan memiliki tingkat efektivitas penggunaan yang lebih baik dibandingkan dengan desain lama. Hal ini ditunjukkan oleh peningkatan nilai *avg success* dari 83,3% menjadi 96,4% serta penurunan nilai *avg bounce* dari 16,7% menjadi 3,3%. Temuan ini mengindikasikan bahwa antarmuka hasil perbaikan lebih mampu mendukung pengguna dalam menyelesaikan skenario tugas yang diberikan dan mengurangi kegagalan penggunaan.
2. Peningkatan nilai *misclick rate* dan *avg duration* pada desain baru menunjukkan adanya proses adaptasi pengguna terhadap perubahan struktur dan tata letak antarmuka. Namun, peningkatan tersebut tidak berdampak negatif terhadap keberhasilan penyelesaian tugas, karena sebagian besar pengguna tetap mampu menyelesaikan alur penggunaan secara utuh. Hal ini menunjukkan bahwa meskipun masih terdapat elemen yang perlu disempurnakan dari sisi kejelasan dan konsistensi navigasi, desain baru tetap memberikan peningkatan usability secara keseluruhan.
3. Hasil evaluasi pengalaman pengguna menggunakan User Experience Questionnaire (UEQ) menunjukkan adanya peningkatan nilai rata-rata pada hampir seluruh skala UEQ, yaitu *Attractiveness* 1,511, *Perspicuity* 1,317, *Efficiency* 1,233, *Dependability* 1,242, dan *Stimulation* 1,408. Peningkatan ini mencerminkan bahwa pengguna menilai antarmuka hasil perbaikan lebih menarik, lebih mudah dipahami, lebih efisien, serta lebih dapat diandalkan dibandingkan desain lama. Sementara itu, skala *Novelty* menunjukkan nilai yang relatif stabil dan rendah 0,258, yang mengindikasikan bahwa perbaikan antarmuka lebih berfokus pada aspek fungsional dan kemudahan

penggunaan dibandingkan unsur kebaruan desain.

4. Hasil pengujian objektif menggunakan Maze dan hasil evaluasi subjektif menggunakan UEQ menunjukkan keterkaitan yang saling mendukung. Peningkatan kinerja penggunaan yang terukur secara objektif selaras dengan peningkatan persepsi pengguna terhadap kualitas pengalaman penggunaan. Hal ini menunjukkan bahwa usulan perbaikan antarmuka yang diterapkan dalam penelitian ini tidak hanya efektif secara teknis, tetapi juga diterima dengan baik oleh pengguna.

Berdasarkan keseluruhan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa usulan perbaikan antarmuka aplikasi Sleman Mart berhasil meningkatkan usability dan pengalaman pengguna secara signifikan. Meskipun demikian, masih terdapat peluang pengembangan lebih lanjut, khususnya dalam meningkatkan kejelasan elemen antarmuka dan konsistensi navigasi guna menurunkan tingkat *mislick* dan durasi penyelesaian tugas pada penggunaan selanjutnya.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil pengujian usability menggunakan Maze dan evaluasi pengalaman pengguna menggunakan UEQ, maka saran utama yang dapat diberikan adalah sebagai berikut.

Pertama, untuk menurunkan nilai *mislick rate* dan durasi penyelesaian tugas pada desain baru, disarankan dilakukan penyempurnaan pada elemen antarmuka yang paling sering mengalami kesalahan klik berdasarkan hasil heatmap Maze. Penyempurnaan dapat berupa peningkatan kejelasan ikon, konsistensi penggunaan label, serta penyesuaian ukuran dan posisi elemen navigasi agar lebih mudah dikenali dan digunakan oleh pengguna.

Kedua, guna mendukung proses adaptasi pengguna terhadap perubahan antarmuka, disarankan penambahan mekanisme pendukung seperti *onboarding* singkat atau *tooltip* kontekstual pada penggunaan awal aplikasi. Pendekatan ini diharapkan dapat membantu pengguna memahami alur penggunaan dengan lebih cepat tanpa mengurangi kesederhanaan dan efisiensi antarmuka.

Ketiga, untuk pengembangan selanjutnya, disarankan agar evaluasi usability dan pengalaman pengguna dilakukan secara iteratif dengan melibatkan responden yang lebih beragam serta mengombinasikan metode pengujian tambahan. Pendekatan ini bertujuan untuk memastikan bahwa perbaikan antarmuka yang dilakukan tidak hanya meningkatkan kinerja penggunaan, tetapi juga memberikan pengalaman pengguna yang optimal dan berkelanjutan.

