

BAB 5

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh penulis dengan judul desain UI/UX *prototype mobile learning* pada *startup* Do Up, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa :

1. Penulis telah menerapkan metode *design thinking* yang terdiri dari tahap *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype* dan *test* pada penelitian ini.
 - a. Tahap *empathize* penulis menggunakan penelitian kualitatif. melakukan empati kepada pengguna terkait permasalahan yang dialami oleh pengguna ketika menggunakan *website* Do Up. Menggunakan *in depth interview* dan membuat *empathy map*.
 - b. Tahap *define* penulis menafsirkan data yang dikumpulkan mengenai masalah pengguna yang terjadi ditahap sebelumnya menggunakan *affinity diagram* serta pembuatan *persona*.
 - c. Tahap *ideate* penulis menjawab masalah pengguna dengan solusi yang sesuai melakukan *braistorming* ide, memprioritaskan ide-ide, membuat *information architecture* dan membuat *wireflows*.
 - d. Tahap *prototype* penulis mengimplementasikan ide-ide dan mendesain *user interface high fidelity* berdasarkan rancangan *wireflows*.
 - e. Tahap *usability testing* penulis melakukan uji coba *prototype* menggunakan penelitian kuantitatif yaitu SEQ dan SUS untuk mengukur tingkat kemudahan dan kepuasan pengguna terhadap desain UI/UX *prototype mobile learning* Do Up.
2. Penulis membuat gambaran yaitu berupa desain *user interface mobile learning* Do Up yang sesuai dengan kebutuhan pengguna dan memberikan desain tersebut kepada *stakeholder* Do Up.

3. Terdapat 2 aspek dalam *usability testing* yaitu mengukur tingkat kemudahan dan kepuasan pengguna, ketika mencoba *UI/UX prototype mobile learning Do Up*. Mengukur tingkat kemudahan pengguna penulis menggunakan metode SEQ dan mengukur tingkat kepuasan pengguna menggunakan SUS. SEQ terdapat 4 skala yang diberikan oleh pengguna yaitu skala 4 (netral), 5 (cukup mudah), 6 (mudah) dan 7 (sangat mudah). Sebagian besar pengguna memberikan skala 7 pada desain *UI/UX prototype mobile learning Do Up*. SUS menunjukkan bahwa skor akhir adalah 87 Artinya pengujian *usability* berbasis data menunjukkan bahwa kepuasan pengguna terhadap desain *UI/UX Mobile Learning DoUp* telah diterima dengan baik oleh pengguna.

5.2 SARAN

Setelah melakukan penelitian dengan judul desain *UI/UX prototype mobile learning Do Up*, terdapat beberapa saran untuk proses pengembangan selanjutnya:

1. Melakukan pembuatan *design system* yang nantinya bisa membantu kolaborasi antara seorang *UI/UX Designer* bersama *developer* sehingga mempercepat proses *development* untuk kedepannya.
2. Ketika pengguna melakukan *usability testing* menggunakan *prototype*, beberapa pengguna mengharapkan adanya fitur gamifikasi yang nantinya ada pada *mobile learning Do Up*.
3. Melakukan perbaikan desain *user interface* maupun *user experience* pada skor *usability testing* yang rendah, agar desain mendapatkan nilai skor yang tinggi dari sebelumnya.