

BAB 5

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 KESIMPULAN

Optimalisasi perancangan antarmuka pada aplikasi pengingat perawatan sepeda motor berbasis *mobile* yang menggunakan metode Scrum sebagai pengelola pekerjaannya dan metode *Design Thinking* sebagai penyelesaian masalahnya ini berhasil dilakukan. Pengoptimalan ini menghasilkan *high-fidelity prototype* dan MVP (*Minimum Viable Product*) yang menjadi solusi dari permasalahan tampilan aplikasi dan permasalahan pengguna. Hal ini terbukti pada pengujian *Remote Usability Testing* yang dilakukan pada 5 pengguna. *Usability Score* yang diperoleh sebesar 68/100 pada SEQ skenario pendaftaran akun, nilai 47/100 pada skenario pengaktifan notifikasi, prolehan nilai 80/100 pada SUS skenario penambahan riwayat servis, serta tingkat kepuasan pengguna yang berada di angka 8 dan 9 dari rentang nilai 1-10.

Jika dibandingkan dengan penelitian sebelumnya pada aplikasi “MRA My Reminder App”, sudut pandang penelitian ini berbeda karena terfokus pada pengoptimalan antarmuka aplikasi. Pengujian yang dilakukan pun berbeda. Jika penelitian sebelumnya menggunakan pengujian *Black-Box* dari segi fungsionalitasnya, maka penelitian ini menggunakan metode *Remote Usability Testing* sebagai pengujian antarmuka aplikasinya. Pengujian ini menggunakan *platform* pengujian Useberry. Berdasarkan *platform* tersebut, hasil analisis antarmuka yang dikembangkan berada di peringkat “B” pada *Grade Scales*, mendapat predikat “Good” pada penilaian *Adjective Ratings*, serta masuk pada kategori “Acceptable” berdasarkan *Acceptables Ranges*. Sehingga ditemukan bahwa penggunaan metode *Design Thinking* dapat digunakan sebagai pelengkap metode lain untuk mengoptimalkan tampilan aplikasi.

5.2 SARAN

Beberapa saran yang dapat dilakukan untuk pengembangan lebih lanjut dari optimalisasi antarmuka pada aplikasi pengingat perawatan sepeda motor berbasis *mobile* yaitu sebagai berikut.

1. Melakukan riset mendalam mengenai informasi detail sepeda motor di bengkel resmi maupun tidak resmi.
2. Mengoptimalkan proses pengelolaan *design system* dan penamaan komponen supaya dapat menghasilkan desain yang konsisten dan mendukung pengembangan produk yang berkelanjutan.
3. Pada pengujian selanjutnya, jumlah pengguna dapat ditambahkan supaya hasil *usability testing* lebih akurat dan kompleks.
4. Pada MVP (*Minimum Viable Product*), perhitungan jarak yang akurat dapat dioptimalkan dengan pemasangan perangkat IoT seperti GPS Tracker pada sepeda motor.
5. Mengoptimalkan *draft MVP* (*Minimum Viable Product*) menjadi produk jadi sehingga dapat di-*install* dan digunakan langsung oleh pengguna.