

BAB V PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Dengan penelitian yang telah selesai dilakukan untuk perancangan desain *UI/UX* untuk *coffee shop Callans Coffee & Eatery* dengan menggunakan metode *design thinking*, dapat disimpulkan bahwa :

1. Perancangan desain *UI/UX* menggunakan metode *design thinking* diawali oleh observasi dan pengumpulan data terhadap permasalahan pengguna, perumusan permasalahan yang dialami pengguna, perancangan desain yang menjadi solusi terhadap permasalahan, dan melakukan pengujian untuk memastikan solusi yang dibuat berhasil menyelesaikan permasalahan pengguna. Seluruh proses juga didasari untuk menyelesaikan permasalahan pengguna tertentu, yaitu target pasar dari *Callans Coffee & Eatery*. Hasil akhir penelitian ini merupakan *prototype* dan desain *UI/UX* yang telah teruji dan dapat langsung diimplementasikan dalam pembuatan aplikasi berbasis *mobile*.
2. Dalam proses penelitian, *User Interface* dirancang untuk memenuhi berbagai kebutuhan pengguna. Rancangan fitur utama yaitu untuk melakukan pembuatan akun, melakukan pemesanan dengan 2 metode, yaitu *pickup* sendiri pada *outlet* dan *delivery* ke lokasi yang diinginkan, fitur yang menyimpan dan melihat pesanan yang dilakukan atau yang telah selesai, fitur promo yang berisikan *voucher* promo, dan fitur *loyalty* yang memberikan *point* yang disebut dengan *Callans Point* untuk menghargai para penggunanya.
3. Dengan melakukan pengujian *Usability* dengan menggunakan *System Usability Scale* atau *SUS*, didapatkan nilai akhir sebesar 87,17 atau termasuk kategori *Acceptable*, *grade scale B*, dan *rating Excellent*, menunjukkan bahwa penguji merasakan kemudahan dalam menggunakan rancangan desain *UI/UX* yang dibuat.

5.2 Saran

Setelah menyelesaikan penelitian ini, ada beberapa saran yang dapat penulis sampaikan untuk peneliti yang akan melakukan penelitian serupa. Berikut hal – hal yang dapat dilakukan agar dapat melakukan penelitian dengan lebih baik :

1. Lebih banyak mencari dan mengumpulkan data – data yang dibutuhkan terkait target pengguna, aktivitas target pengguna terhadap apa yang akan dirancang, motivasi target pengguna dalam melakukan aktivitas tersebut, dan berbagai kebutuhan lainnya yang relevan dengan penelitian yang akan dilakukan.
2. Dalam tahap *testing*, jika menggunakan Maze sebaiknya berikan jalur sebanyak mungkin yang masih masuk akal dalam melakukan suatu skenario yang dibuat. Hal ini akan meminimalisir skor akhir Maze yang tidak sesuai karena kesalahan *minor* penguji yang mengakibatkan meningkatnya *exit rate* dan *miss click*, agar hasil akhir Maze menjadi lebih aktual dan dapat digunakan untuk menggali informasi yang lebih baik.
3. Pada tahap *testing*, peneliti juga harus melakukan wawancara singkat terkait apa yang penguji rasakan dalam menjalankan *prototype* tersebut. Dengan ini penguji akan memberikan masukan dan informasi baru mengenai apa yang dapat ditingkatkan dari desain yang telah dibuat.