

BAB V PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil temuan dan data yang terkumpul dalam penelitian ini, kesimpulan yang dapat diambil adalah sebagai berikut:

1. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh hasil pra-penelitian berupa kuesioner yang menyoroti antarmuka pengguna (UI) dan pengalaman pengguna (UX) pada aplikasi Narma Shop. Hasil dari pra-penelitian menunjukkan perlu adanya perbaikan dari sisi pengalaman pengguna dan *redesign* pada aplikasi Narma Shop. Sebanyak 76,7% menyatakan bahwa secara visual, aplikasi Narma Shop kurang menarik dan memerlukan perbaikan lebih lanjut. 73,3% mengalami masalah pada fitur Aplikasi Narma Shop yang belum berfungsi dengan baik. 53,3% menghadapi kesulitan dalam mendapatkan informasi yang mereka butuhkan. 60% menyatakan bahwa aplikasi ini belum memenuhi kebutuhan pengguna.
2. Metode yang digunakan untuk penelitian ini adalah kerangka *User Centered Design* (UCD) dengan pengguna menjadi titik utama pengembangan aplikasi. Selain itu, penelitian ini menggunakan 2 metode analisis yaitu *User Experience Questionnaire* (UEQ) berdasarkan analisis dari kuesioner pengguna dan *Heuristic Evaluation* berdasarkan evaluator yang sudah ahli pada bidang UI dan UX.
3. Hasil pengukuran pengalaman pengguna (*user experience*) dan desain antarmuka pengguna (*user interface*) pada sistem berjalan aplikasi Narma Shop dengan metode *User Experience Questionnaire* (UEQ) menunjukkan bahwa keseluruhan pada 6 skala UEQ bernilai minimum sehingga aplikasi tersebut masuk ke dalam kategori buruk. Selain itu, berdasarkan penilaian dengan metode *Heuristic Evaluation* diperoleh 35 permasalahan pada aplikasi. Dari kedua metode tersebut, aplikasi Narma Shop memiliki beberapa kekurangan yang perlu ditingkatkan.
4. Hasil pengukuran pengalaman pengguna (*user experience*) dan desain antarmuka pengguna (*user interface*) pada *redesign* aplikasi Narma Shop dengan metode *User Experience Questionnaire* (UEQ) menunjukkan bahwa

keseluruhan pada 6 skala UEQ bernilai positif sehingga aplikasi tersebut masuk ke dalam kategori baik. Selain itu, berdasarkan penilaian dengan metode *Heuristic Evaluation* hanya diperoleh 7 permasalahan pada aplikasi.

5. Berdasarkan perbandingan hasil tersebut, didapatkan bahwa setelah dilakukan *redesign* terdapat peningkatan yang lebih baik. Pada aspek daya tarik meningkat 68,2%, kejelasan 68,8%, efisiensi 71,6%, ketepatan 65,2%, stimulasi 72,1%, dan keterbaruan 77,4%. Ini menunjukkan bahwa kombinasi metode *User Centered Design* (UCD), *User Experience Questionnaire* (UEQ), dan *Heuristic Evaluation* efektif untuk meningkatkan kualitas *usability* pada aplikasi.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil temuan dan data yang terkumpul dalam penelitian ini, saran yang dapat diambil adalah sebagai berikut:

1. Peneliti berharap bahwa penelitian yang dilakukan peneliti ini akan membantu Narma Toserba untuk terus melakukan pengembangan aplikasi kearah yang lebih membangun dan modern.
2. Peneliti mengharapkan agar penelitian-penelitian selanjutnya yang akan mengangkat konsep atau aspek serupa dapat mengadopsi metode yang terbaru. Hal ini diharapkan dapat memberikan pemahaman yang lebih mendalam dari sudut pandang penilaian yang beragam.