

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil dari tahapan-tahapan yang dilakukan dalam perancangan UI UX *web mobile* pemesanan Depot Azhar Water, didapatkan beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. Antarmuka pengguna dan pengalaman pengguna untuk *prototype web mobile* pemesanan Depot Azhar Water dirancang dengan metode *Design Thinking*, yang melibatkan lima langkah: *Empathize, Define, Ideate, Prototype, dan Test*, serta menggunakan alat desain Figma.
2. Dari hasil pengujian *usability web mobile* pemesanan Depot Azhar Water menggunakan metode *usability testing* dengan maze, diperoleh kesimpulan bahwa pengujian tersebut berhasil dan mencapai kualifikasi yang sangat baik, dengan nilai keseluruhan sebesar 84. Nilai ini diambil dari rata-rata indikator kinerja utama, termasuk keberhasilan pengguna, tingkat pantulan pengguna, durasi penggunaan, dan kesalahan klik.
3. *Usability testing* yang dilakukan dengan *system usability scale* (SUS) pada aplikasi *web mobile* pemesanan Depot Azhar Water menghasilkan nilai rata-rata responden sebesar 83,062. Jangkauan akseptabilitas pengguna berada di *grade acceptable*, kategori *Grade Scale* berada di level B, dan kategori *Adjective Rating* di level *Excellent*. Dengan demikian, dapat disimpulkan

bahwa prototipe ini diterima oleh pengguna dan berada di atas standar nilai rata-rata *usability*.

5.2 Saran

Penulis memberikan saran agar hasil penelitian terkait rancangan *prototype* UI/UX ini dapat menjadi referensi bagi developer maupun peneliti selanjutnya dalam merancang *website*, sehingga memudahkan dalam proses implementasinya. Selain itu, peneliti selanjutnya disarankan untuk memperhatikan pembaruan kebutuhan fitur dan berinovasi guna meningkatkan layanan sistem pemesanan menjadi lebih baik.

THE
Character Building
UNIVERSITY