BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, perancangan, dan pengujian yang telah dilakukan mengenai perancangan *prototype* aplikasi pemesanan barang dan jasa antar mahasiswa di Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Negeri Medan, maka dapat diambil beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. Perancangan *prototype* aplikasi pemesanan barang dan jasa antar mahasiswa (UniMart) telah berhasil direalisasikan untuk menjawab kesulitan mahasiswa dalam menjangkau pelanggan serta memasarkan produk kebutuhan kuliah dan keterampilan (*skill*) mereka. Solusi digital ini mengintegrasikan sistem pemesanan barang dan penyediaan jasa dalam satu platform inklusif yang disesuaikan dengan karakteristik dan kebutuhan nyata ekosistem mahasiswa di lingkungan kampus.
2. Penerapan metode *Design Thinking* terbukti sudah tepat, efektif, dan solutif dalam proses perancangan *prototype* aplikasi UniMart. Sifat metodologi yang berorientasi pada manusia (*human-centered design*) serta bersifat iteratif ini memungkinkan peneliti untuk mengidentifikasi akar permasalahan terdalam mahasiswa secara akurat. Melalui integrasi lima tahapan terstruktur, mulai dari memetakan empati pengguna (*Empathize)*, merumuskan masalah inti (*Define*), memproduksi ide solusi kreatif (*Ideate)*, merealisasikan model desain tinggi (*Prototype)*, hingga melakukan validasi akhir (*Test*), metode ini berhasil menghasilkan *blue print* aplikasi yang selaras dengan ekspektasi, kebutuhan fungsional, dan kenyamanan target pengguna di lingkungan kampus.
3. Tingkat kelayakan kualitas *User Experience* (UX) dan antarmuka (UI) pada *prototype* aplikasi UniMart dinyatakam sudah layak dan adaptif berdasarkan akumulasi evaluasi dua arah:

1) Validasi Ahli Media: Berdasarkan penilaian dari 2 (dua) orang ahli media, seluruh aspek teknis, fungsional, dan estetika visual pada *prototype* dinyatakan memenuhi standar kelayakan ilmiah dan operasional.
2) Evaluasi Responden (UEQ): Berdasarkan pengujian langsung kepada 30 responden menggunakan *User Experience Questionnaire* (UEQ), seluruh dimensi pengukuran berhasil meraih predikat tertinggi, yaitu *Excellent* (berada dalam jajaran 10% produk digital terbaik pada database referensi global). Dimensi fungsional tertinggi dicapai pada aspek Kejelasan (*Perspicuity)* dengan skor 2,53, sedangkan aspek emosional tertinggi diraih pada dimensi Daya Tarik (*Attractiveness)* dengan skor 2,07. Ketiadaan aspek bernilai netral atau negatif membuktikan bahwa aplikasi mudah dipahami, efisien, dan memberikan impresi emosional yang sangat positif bagi mahasiswa.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil perancangan yang telah dicapai serta keterbatasan dalam penelitian ini, berikut adalah beberapa saran yang direkomendasikan bagi peneliti selanjutnya maupun pihak pengembang terkait:

1. Pengembangan ke Tahap Implementasi Kode (*Software Development*):

   Mengingat hasil pengujian *prototype* menggunakan metode *Design Thinking* dan evaluasi UEQ ini telah mencapai tingkat kelayakan yang tinggi (*Excellent)*, disarankan bagi pengembang sistem untuk meneruskan penelitian ini ke tahap pemrograman nyata (coding). Pengembangan dapat dilakukan menggunakan *framework* berbasis mobile agar aplikasi UniMart dapat diimplementasikan dan diunduh secara nyata oleh mahasiswa.

2. Perluasan Cakupan Objek Studi Kasus dan Responden:

   Penelitian ini masih terbatas pada ruang lingkup mahasiswa Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Medan dengan jumlah 30 responden pengujian. Peneliti selanjutnya disarankan untuk memperluas cakupan uji coba ke fakultas lain atau mencakup skala universitas secara menyeluruh,

serta menambah jumlah sampel responden agar data karakteristik kebutuhan dan variasi umpan balik yang diperoleh menjadi lebih heterogen dan representatif.

3. Pengembangan dan Penambahan Fitur Baru untuk Penyempurnaan Sistem:

   Untuk mewujudkan aplikasi UniMart yang benar-benar matang, peneliti selanjutnya disarankan melakukan eksplorasi serta menambahkan fitur-fitur esensial yang belum terakomodasi dalam rancangan saat ini. Langkah pengembangan fitur lanjutan ini akan menjadi instrumen krusial dalam menyempurnakan aplikasi, meminimalkan risiko keamanan operasional, sekaligus meningkatkan fungsionalitas platform saat nantinya diimplementasikan secara nyata.

4. Peningkatan Pengalaman Pengguna

   Bagi penelitian atau pengembangan selanjutnya, disarankan untuk menambahkan elemen desain yang dapat meningkatkan aspek stimulasi pengguna, seperti micro-interaction, elemen visual yang lebih dinamis, maupun konten yang diperbarui secara berkala (misalnya highlight produk terbaru), guna memperkuat pengalaman emosional dan antusiasme pengguna terhadap aplikasi. Selain itu, penelitian selanjutnya juga disarankan untuk melakukan pengujian secara lebih mendalam, baik melalui wawancara maupun observasi langsung, agar faktor-faktor yang memengaruhi tingkat stimulasi pengguna dapat digali secara lebih mendalam dan komprehensif.