BAB V
KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian mengenai perancangan *User Interface* (UI) dan *User Experience* (UX) pada rencana bisnis UrbanKos dengan evaluasi usability testing, dapat ditarik beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. *Prototype* platform UrbanKos berhasil dirancang sebagai solusi bagi mahasiswa dalam melakukan jual beli barang bekas kos. *Prototype* ini menampilkan fitur-fitur utama seperti registrasi akun, login, pencarian produk, detail produk, keranjang belanja, checkout, chat, serta profil pengguna yang dirancang berdasarkan kebutuhan pengguna yang telah diidentifikasi pada tahap *empathize* dan *define*.
2. Metode *Design Thinking* berhasil diterapkan secara bertahap dalam proses perancangan *prototype* UrbanKos, mulai dari tahap *empathize* (observasi dan wawancara terhadap 20 mahasiswa kos), define (perumusan masalah melalui *problem statement* dan *How Might We*), *ideate* (*brainstorming* dan *mind mapping*), *prototype* (perancangan *wireframe* hingga *high fidelity prototype* menggunakan Figma), hingga tahap *testing*. Pendekatan ini memungkinkan rancangan yang dihasilkan benar-benar berbasis kebutuhan nyata pengguna.
3. Hasil pengujian *Usability Testing* menggunakan metode *User Experience Questionnaire* (UEQ) terhadap *prototype* UrbanKos menunjukkan nilai rata-rata yang positif pada keenam skala pengukuran, yaitu daya tarik (1,27), kejelasan (1,35), efisiensi (1,42), ketepatan (1,27), stimulasi (1,163), dan kebaruan (1,438). Seluruh skala menunjukkan nilai positif, yang mengindikasikan bahwa prototype UrbanKos secara umum diterima baik oleh pengguna. Namun, skala daya tarik tercatat sebagai nilai terendah dibandingkan skala lainnya, menunjukkan bahwa aspek tampilan dan kesan pertama produk masih memiliki ruang untuk perbaikan dibandingkan dengan aspek kejelasan, efisiensi, ketepatan, stimulasi, dan kebaruan yang sudah dinilai lebih baik oleh responden. Jika dibandingkan dengan tabel

benchmark UEQ, skala kebaruan berada pada kategori Excellent, skala kejelasan, efisiensi, ketepatan, dan stimulasi berada pada kategori Above Average, sedangkan skala daya tarik berada pada kategori Below Average, Hal ini menunjukkan bahwa prototype UrbanKos secara umum dinilai baik hingga sangat baik dibandingkan produk sejenis, kecua;I pada aspek daya tarik yang masih memerlukan perbaikan lebih lanjut

5.2 Saran

Berdasarkan kesimpulan di atas, penulis memberikan beberapa saran sebagai berikut:

1. Bagi pengembangan UrbanKos selanjutnya, disarankan untuk melakukan perbaikan pada aspek daya tarik (attractiveness), mengingat skala ini memperoleh nilai terendah dibandingkan skala lain dalam pengujian UEQ. Perbaikan dapat dilakukan melalui penyempurnaan elemen visual seperti pemilihan warna, tipografi, dan tata letak agar kesan pertama pengguna terhadap aplikasi menjadi lebih menarik seperti contoh dalam pemilihan warna dan pemilihan button
2. Penelitian ini masih terbatas pada tahap perancangan *prototype* sebagai media visualisasi dan belum sampai pada tahap implementasi sistem yang fungsional. Oleh karena itu, bagi peneliti selanjutnya disarankan untuk melanjutkan penelitian ini ke tahap pengembangan aplikasi yang sesungguhnya, termasuk pengujian dari sisi performa teknis sistem.
3. Mengingat responden pengujian dalam penelitian ini terbatas pada mahasiswa yang berkuliah di Medan, disarankan agar penelitian lanjutan memperluas jangkauan responden ke berbagai wilayah lain agar hasil evaluasi dapat lebih representatif secara umum.
4. Bagi mahasiswa Program Studi Bisnis Digital yang ingin mengembangkan ide bisnis serupa, *prototype* dan hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai referensi maupun panduan dalam merancang platform digital yang berfokus pada kebutuhan pengguna melalui pendekatan *Design Thinking*.