

## BAB 5

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### 5.1 Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa:

1. Penelitian ini yang dilakukan dengan metode *design thinking* yang mampu memberikan rancangan desain antarmuka pada aplikasi UMKM Sambel gagal Diet. Pada rancangan desain kali ini terdapat beberapa halaman yang dibuat halaman *login*, daftar akun, lupa kata sandi, *home*, profil, menu, detail menu, ulasan, riwayat pesanan, pemberian nilai dan ulasan, keranjang, pembayaran, dan pengiriman.
2. Pengujian atau *usability testing* yang dilakukan terhadap 19 responden menggunakan aplikasi maze.co menghasilkan nilai *usability score* untuk keseluruhan aplikasi sebesar 84. Selain itu, hasil analisis dari *usability test* bahwa rancangan desain kali ini mudah dan nyaman untuk dijalankan, dibuktikan dari kuesioner *opnian scale* dimana dari tiap pertanyaan yang dijawab oleh tiap responden sebanyak 93,3% memberikan nilai 5/5 yang menunjukkan kemudahan menjalankan aplikasi. Rancangan desain ini juga memiliki tingkat efisiensi yang baik, dibuktikan dengan rata-rata durasi pengerjaan misi oleh pengguna sebesar 3 detik.

#### 5.2 Saran

Saran untuk selanjutnya agar rancangan desain ini dapat dikembangkan menjadi aplikasi yang dijalankan dengan bahasa

pemrograman. Selain itu, rancangan desain ini dibuat hanya untuk *mobile app* dan tidak *support* jika digunakan dengan desktop. Oleh karena itu, selanjutnya rancangan desain aplikasi ini dapat dikembangkan agar dapat digunakan pada *platform* lain, salah satunya adalah desktop.