

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **5.1. Kesimpulan**

Dari uraian skripsi Membangun Desain UI/UX Untuk *Website E-commerce* (Studi Kasus Toko Komputer Online) di bab-bab sebelumnya, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. *Output* dari aplikasi berupa *high-fidelity* desain yang siap dilanjutkan oleh tim *web developer* untuk dibuat versi *website*-nya. Selain itu, ada *interactive prototype* yang dibuat menggunakan aplikasi Adobe XD. *Iterative prototype* dibuat supaya pengguna bisa melihat desain layaknya *website* nyata. Pengguna bisa berpindah-pindah ke halaman lain, mencoba menambah barang ke *cart*, ataupun membeli barang.
2. Dari pengujian aplikasi menggunakan metode *usability testing* yang dibahas pada bab 4, hasil survei bervariasi antara sedang/normal, mudah, dan sangat mudah. Terlihat juga bahwa tidak ada responden yang memilih sulit atau sangat sulit. Lebih lengkapnya, 40% pengguna merasa mudah saat melakukan tugas yang diberikan, 37% mengatakan sangat mudah dalam mengerjakan tugas yang diberikan, dan sisanya 23% merasa netral (tidak sulit, ataupun tidak mudah) dalam melakukan tugas yang diberikan. Sedangkan tidak ada (0%) untuk tugas yang mendapat respons sulit atau sangat sulit. Hal ini bisa mengindikasikan bahwa desain yang ada sudah cukup mudah untuk digunakan pengguna. Selanjutnya, desain ini akan dilanjutkan ke tahap *development*.

## 5.2. Saran

Pembuatan prototipe desain yang sudah dilakukan adalah untuk penggunaan *website* dari layar komputer (*desktop screen full HD*). Pengembangan yang bisa dilakukan adalah membuat prototipe desain untuk versi *mobile*. Hal ini dikarenakan penggunaan perangkat *mobile*, seperti *handphone* ataupun *tab* sudah sangat marak. *Website* akan lebih maksimal dikembangkan jika prototipe untuk *mobile* juga tersedia.