

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### 5.1 Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan mengenai perancangan fitur Shop pada website Seafood by Aruna menggunakan metode *Design Thinking*, dapat disimpulkan bahwa:

1. Penelitian ini telah berhasil mengidentifikasi kebutuhan utama pengguna dalam pengalaman belanja *seafood online* di website Seafood by Aruna melalui tahap *Empathy* pada metode *Design Thinking*.
2. Penelitian ini juga telah berhasil merancang *UI/UX* fitur *shopping online* pada website Seafood by Aruna dengan memanfaatkan metode *Design Thinking*. Proses perancangan ini mencakup tahapan *Empathize*, *Define*, *Ideate*, *Prototype*, dan *Testing*, yang semuanya fokus pada menciptakan solusi yang relevan dan efektif.
3. Selanjutnya, penelitian ini berhasil menilai kemudahan pengguna terhadap *UI/UX* fitur *Shopping Online* yang telah dirancang menggunakan *SUS*. Hasil penilaian menunjukkan skor rata-rata 90,12, yang berada dalam kategori "*Best Imaginable*" dan "*Acceptable*" pada skala *SUS*.

#### 5.2 Saran

Terdapat beberapa keterbatasan dan area yang masih memerlukan perbaikan lebih lanjut. Oleh karena itu, berikut adalah beberapa saran untuk pengembangan dan penelitian kedepannya:

1. Mengingat bahwa rancangan ini merupakan rancangan awal, maka diperlukan pengembangan lebih lanjut untuk menyesuaikan dengan perubahan perilaku pengguna agar fitur dan layanan yang ditawarkan tetap relevan dan responsif terhadap kebutuhan pasar yang dinamis;
2. Penggunaan metode pendekatan lain dapat menjadi pertimbangan untuk dapat mengefisienkan waktu pengembangan. Misalnya, pendekatan *Agile*

atau *Lean UX* dapat digunakan untuk iterasi yang lebih cepat dan respon yang lebih adaptif terhadap feedback pengguna.

3. Dapat menggunakan metode lain untuk pengukuran usability, seperti *User Experience Questionnaire (UEQ)*, *Cognitive Walkthrough*, atau *Heuristic Evaluation*. Metode-metode ini dapat memberikan perspektif yang bervariasi mengenai pengalaman pengguna, serta membantu mengidentifikasi masalah *usability* yang mungkin tidak terdeteksi dengan metode *SUS* saja.