

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Dalam penelitian ini, penerapan pendekatan *Design Thinking* dilakukan untuk meningkatkan *user interface/user experience* pada aplikasi pengiriman sampah “Send Your Waste”. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Penerapan pendekatan *Design Thinking* terbukti mampu meningkatkan *user interface/user experience* pada aplikasi pengiriman sampah “Send Your Waste”, sebagaimana ditunjukkan melalui peningkatan nilai rata-rata UEQ+ dan skor SUS berdasarkan perbandingan pengujian tahap awal dengan pengujian tahap akhir. Dengan menerapkan pendekatan *Design Thinking*, berbagai masalah yang ditemukan selama pengujian dapat diatasi melalui iterasi desain yang berpusat pada pengalaman pengguna. Dengan demikian, pendekatan *Design Thinking* berperan penting dalam menciptakan solusi berbasis kebutuhan pengguna dalam meningkatkan efektivitas dan kepuasan dalam menggunakan aplikasi “Send Your Waste”.
2. Pengujian menggunakan UEQ+ menunjukkan peningkatan pada seluruh skala yang digunakan dari tahap awal hingga tahap akhir. Peningkatan tertinggi ada pada skala *quality of content* dari 1,03 menjadi 2,30 sebesar 123,30%, *clarity* dari 0,92 menjadi 2,18 sebesar 136,96%, dan *values* dari 0,85 menjadi 2,08 sebesar 144,71%. Peningkatan ini menunjukkan bahwa pengembangan aplikasi melalui pendekatan *Design Thinking* secara efektif mampu meningkatkan pengalaman pengguna secara menyeluruh, baik dari aspek fungsionalitas, kepercayaan terhadap konten, maupun kemudahan pengguna.
3. Hasil pengujian menggunakan SUS menunjukkan skor rata-rata yang meningkat dari 60,33 pada tahap awal menjadi 73,5 pada tahap akhir, dengan peningkatan sebesar 13,17 atau 21,82%. Hal ini menunjukkan adanya perbaikan signifikan pada *usability* yang mencakup kemudahan pengguna,

kejelasan antarmuka, dan efisiensi interaksi. Selain itu, peningkatan ini mencerminkan keberhasilan pengembangan ulang desain aplikasi melalui pendekatan *Design Thinking* dalam memenuhi kebutuhan dan harapan pengguna secara lebih optimal.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil analisis terhadap pengembangan *user interface/user experience* aplikasi pengiriman sampah “Send Your Waste”, aplikasi ini memiliki peluang agar dapat dikembangkan lebih lanjut. Oleh karena itu, sejumlah rekomendasi diberikan bagi penelitian berikutnya yang akan mendalami bidang serupa. Adapun saran tersebut adalah sebagai berikut:

1. Penelitian ini hanya menggunakan metode evaluasi UEQ+ dan SUS karena fokus penelitian yang tertuju pada pandangan dan kepuasan pengguna terhadap desain antarmuka. Metode lain seperti *Cognitive Walkthrough* atau *Heuristic Evaluation* dapat diterapkan pada penelitian selanjutnya untuk mempertimbangkan penggunaan metode lain guna memperoleh penilaian yang lebih objektif karena memerlukan keterlibatan evaluator ahli.
2. Penelitian ini belum berfokus pada aspek personalisasi. Untuk itu, penelitian selanjutnya dapat mengembangkan dan mengevaluasi fitur-fitur yang memungkinkan pengguna menyesuaikan tampilan antarmuka, preferensi notifikasi, atau jenis layanan yang digunakan. Pendekatan tersebut memungkinkan meningkatnya kenyamanan, kepuasan, serta loyalitas pengguna terhadap aplikasi dalam jangka panjang.
3. Fokus penelitian ini adalah pengembangan UI/UX berbasis *mobile app* sehingga belum mengeksplorasi integrasi teknologi lanjutan seperti *AI-based Chatbot* atau *Augmented Reality (AR)*. Maka, penelitian selanjutnya disarankan untuk menganalisis efektivitas teknologi-teknologi tersebut dalam mendukung pengalaman pengguna, terutama pada fitur bantuan interaktif.