

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan

Berdasarkan Berdasarkan perancangan, analisis, dan pengujian yang dilakukan pada mobile app Kedai Kopi terhadap calon pelanggan selaku pengguna dengan metode *Guerrilla Usability Test* menghasilkan, bahwa dilihat dari hasil kuesioner yang dibagikan melalui *google form* kepada 24 responden dan melalui wawancara sebanyak 6 responden yang terbagi menjadi, 3 responden mahasiswa, dan 3 responden pihak kedai kopi. Data yang didapatkan menjelaskan bahwa sebanyak 95,7% pengguna menginginkan adanya platform aplikasi khusus untuk menyediakan kedai kopi di wilayah sekitar dengan rata-rata alasan untuk mempermudah mencari kedai kopi tanpa tercampur dengan resto umum. Kesimpulan yang didapat adalah sebagai berikut:

1. Pada hasil pengujian aplikasi Kedai Kopi dengan metode *Guerilla Usability Test* mendapatkan hasil yang secara keseluruhan sangat baik, dengan nilai tertinggi yang berhasil didapatkan yaitu 9 atau setara dengan ambang nilai maksimal, dan yang terendah mendapatkan nilai 7 dari nilai terendahnya yaitu 3.
2. Kendala pada hasil desain rancangan yang dialami pengguna pada task “Memberikan Nilai Produk” dan task “Memesan 2 menu (1 makanan & 1 minuman)” dengan masing-masing mendapatkan skor adalah 7 dari 9. Kendala yang dirasakan pengguna secara garis besar ialah merasa bahwa pada fitur rating (penilaian produk) fungsionalitas prototyoenya belum maksimal, serta skenario dari order 2 menu yang berbeda masih sedikit membingungkan hanya saja untuk alur yang sebenarnya sudah cukup mudah.
3. Berdasarkan uji coba yang telah dilakukan dengan metode *Guerilla Usability Test* tersebut menjelaskan bahwa Perancangan mobile app Kedai Kopi dapat direkomendasikan untuk pengguna yang gemar menikmati menu dari kedai kopi. Sehingga dari seluruh rangkaian tahapan yang telah dilakukan dan melihat hasil yang cukup memuaskan, maka diharapkan

mobile app Kedai Kopi dapat terealisasi agar menjadi wadah bagi start-up khususnya kedai kopi serta sebagai media pemasaran produk yang dilakukan secara digital dan permanen.

5.2 Saran

Saran yang dapat diberikan untuk mengembangkan dan menyempurnakan penelitian selanjutnya adalah sebagai berikut;

1. Hasil dari penelitian ini dan prototipe Kedai Kopi dapat dijadikan referensi pembuatan sistem informasi pesan-antar produk Kedai Kopi.
2. Pada proses penjelasan *scenario* dari tahap testing kepada pengguna yang akan menguji *prototype* perlu ditingkatkan, yaitu dengan memberikan instruksi atau *scenario* yang lebih mengarahkan pengguna sesuai dengan *task* tanpa menyulitkan atau membingungkan pengguna ketika hendak melakukan.
3. Diharapkan dapat meningkat pada penelitian selanjutnya dengan memerhatikan fungsionalitas *prototype* yang telah dibuat khususnya pada bagian penilaian produk dan order menu yang berbeda karena memiliki nilai terendah pada hasil akhir evaluasi menggunakan metode *Guerilla Usability Test*.