

## BAB V. SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI

### 5.1 Simpulan

Berdasarkan dari hasil penelitian tentang perancangan *user interface* (UI) dan *user experience* (UX) *website* untuk memasarkan barang yang menjelang *expired* yang telah dilakukan, maka dapat diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Penelitian yang telah dilakukan dengan menggunakan metode *design thinking* dapat membantu untuk menggali serta menjawab kebutuhan pengguna yaitu Mahasiswa/Anak *Kost* dan Ibu Rumah Tangga berdasarkan karakteristik permasalahan yang ada melalui hasil temuan data saat *user research* dengan hasil desain solusi yang dirancang terdiri dari 12 fitur. Fitur tersebut antara lain *login*, *register*, halaman produk, halaman *search product*, halaman *about us*, halaman pemesanan, serta halaman pendukung lainnya. Desain solusi yang dirancang juga sudah mempunyai pengalaman yang baik mulai dari penyusunan *UI style guide*, *UI pattern library*, dan informasi yang diberikan. Sehingga dapat memberikan kepuasan dan mudah digunakan oleh pengguna.
2. Pada desain solusi yang dirancang, dilakukan pengujian *usability* menggunakan metode *System Usability Scale* (SUS). Metode pengujian hasil SUS digunakan untuk mengukur kemudahan *website* dan kepuasan pengguna pada rancangan *website* untuk memasarkan barang yang menjelang *expired* yang mencakup aspek *usability* dalam *User Experience* (UX). Dari hasil pengujian *website* pada 6 *customer*, aspek *effectiveness* diperoleh nilai kesuksesan 100% berdasarkan *test task* yang dilakukan oleh *customer*. Pada aspek *efficiency timed-based* dengan skor 95% yang mana memiliki tingkat yang baik berdasarkan interval waktu pada *time behavior*, sedangkan pada aspek *satisfaction* dengan kuesioner SUS didapatkan skor 83 yang masuk dalam kategori tingkat *acceptability high*, dengan *grade scale* B, dan *adjective ratings* dengan kategori *excellent*. Sehingga dapat disimpulkan bahwa rancangan *website* untuk memasarkan barang yang menjelang *expired* mempunyai tingkat *usability* yang tinggi dan baik, serta sesuai dengan kebutuhan dan harapan *customer*.

## 5.2 Implikasi

Pengembangan *website* untuk memasarkan barang yang menjelang *expired* dengan menggunakan metode *Design Thinking* dapat mempengaruhi perilaku konsumen. Konsumen akan mempertimbangkan penawaran khusus dan diskon yang diberikan pada barang-barang tersebut sebagai pilihan yang rasional. Implikasinya adalah perancangan yang efektif dapat mengubah preferensi konsumen dan mendorong mereka untuk memanfaatkan kesempatan tersebut. Dengan hal tersebut, tujuan utama yakni fokus pada penurunan tingginya angka *food loss* dan *food waste* di Indonesia dapat tercapai.

## 5.2 Rekomendasi

Berdasarkan hasil penelitian, rekomendasi yang dapat diberikan untuk penelitian selanjutnya adalah rancangan UI/UX *website* untuk memasarkan barang yang menjelang *expired* yang telah dibuat sudah dapat diimplementasikan menjadi sebuah sistem. Alangkah lebih baiknya lagi yakni membuat *website* yang bisa diakses melalui *handphone* Alasan diberikannya saran tersebut karena rancangan UI/UX *website website* untuk memasarkan barang yang menjelang *expired* sudah sesuai kebutuhan dan harapan pengguna yang diketahui dari hasil penilaian pengguna pada saat pengujian. Pembuatan dokumentasi *design system* pada perancangan *website*, dapat digunakan sebagai dasar untuk memudahkan dalam proses pengembangan produk. Dengan adanya penelitian mengenai pengembangan atau implementasi rancangan UI/UX menjadi sebuah sistem tentunya dapat diketahui bahwa UI/UX sangat penting untuk diterapkan karena dapat menciptakan *system* yang menarik, memberikan kenyamanan, dan kepuasan bagi pengguna ketika menggunakannya.