

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### 5.1. Simpulan

Mengacu kepada penelitian perancangan *User Interface* dan *User Experience Delivery Mobile App* yang telah dilakukan yang menghasilkan *prototype Delivery Mobile App* yang dapat dilanjutkan kepada implementasi dan pengembangan sistem. *Prototype* yang telah dibuat telah dilakukan pengujian *usability* menggunakan metode SUS (System Usability System). Mengacu kepada hasil pengujian tersebut, hasil penelitian dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Penjual lokal atau UMKM masih menggunakan sistem manual seperti *whatsapp* untuk memesan pengiriman barang untuk mengantarkan barang kepada customer yang mewajibkan penjual untuk mencari dan menyimpan nomor telepon kurir.
2. *User Interface* dan *User Experience Delivery Mobile App* yang dirancang dapat membantu proses pengiriman barang yang dimulai dari pemesanan pickup barang dengan satu kali pemesanan dapat mengirimkan banyak barang. Proses ini dapat meningkatkan efektivitas pengiriman barang para penjual.
3. Perancangan *User Interface* dan *User Experience Delivery Mobile App* mendapatkan hasil yang baik menggunakan metode *design thinking*. Metode ini dimulai dengan tahap *emphatize* dilanjutkan dengan tahap *Define, Ideate, Prototype* dan yang terakhir *test*.

4. Perancangan *User Interface Delivery Mobile App* yang telah dirancang memanfaatkan aplikasi Figma sebagai platform utama dalam desain aplikasi dan merancang *prototype*.
5. Pengujian *prototype Delivery Mobile App* menggunakan System Usability Scale (SUS) dengan sampel 15 orang mendapatkan nilai sebesar 83 yang memiliki predikat 'B' dan 'Excellent' pada *adjectiva rating*.

## 5.2. Saran

Dengan bersandar kepada hasil penelitian, skripsi ini mempunyai kesempatan yang besar untuk dikembangkan agar menjadi lebih bermanfaat. Maka dari itu terdapat beberapa saran yang dapat dipertimbangkan untuk penelitian selanjutnya yaitu:

1. Diharapkan kepada *developer prototype* ini dapat dikembangkan menjadi aplikasi *Delivery* berbasis *mobile* dan menambahkan fitur *wallet* dan *payment* yang dapat dilakukan dalam aplikasi untuk meningkatkan mekanisme pembayaran agar lebih *advance* serta memperhatikan aspek keamanan dan privasi data pengguna.
2. Sebagai landasan untuk penelitian yang akan datang, dapat mempertimbangkan untuk melakukan pengujian terhadap *prototype* dengan metode lain dengan memperhatikan metrik kinerja lainnya seperti waktu pengerjaan tugas dan tingkat kesalahan.