

## V. KESIMPULAN DAN SARAN

### 5.1 Kesimpulan

1. Dari hasil dan pembahasan rancangan UI/UX sistem *marketplace* berbasis *mobile* pada bab sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa Fakultas Kedokteran dan Ilmu Kesehatan membutuhkan suatu sistem aplikasi *marketplace* berbasis *mobile* yang dapat memudahkan proses transaksi jual beli produk PMW. Penggunaan metode *design thinking* dalam analisis dan perancangan UI/UX memberikan konsep dan langkah yang tepat dalam penyelesaian masalah pengguna. Pada tahap analisis, dihasilkan analisis permasalahan, analisis kebutuhan, dan *user persona*.
2. Pada tahap perancangan, dihasilkan rancangan UI/UX meliputi rancangan *user flow*, dan rancangan *user interface* dan *user experience* UI/UX. Rancangan UI/UX di evaluasi menggunakan metode *usability testing* dengan bantuan *tools maze*. Pada 10 responden yang melakukan *testing* hasil *usability score* sebesar 88. Dari hasil testing dilakukan evaluasi desain dengan memperbaiki dan penambahan desain atau fitur untuk meningkatkan pengalaman pengguna. Tahap evaluasi analisis dan perancangan UI/UX yang dilakukan dengan metode *usability testing*. Dapat disimpulkan bahwa semua rancangan desain UI/UX sesuai dengan kebutuhan pengguna.

### 5.2 Saran

Pada penelitian Perancangan UI/UX sistem *marketplace* berbasis *mobile* pada Fakultas Kedokteran dan Ilmu Kesehatan dengan Metode *design thinking*, terdapat beberapa saran untuk menyempurnakan sistem yang telah dibuat. Mengingat keterbatasan waktu dan sumber daya, maka peneliti memberikan beberapa saran, meliputi:

1. Menambahkan fitur yang memberikan rekomendasi produk berdasarkan riwayat pembelian dan preferensi pengguna untuk meningkatkan penjualan.
2. Menambahkan fitur sistem ulasan dan rating untuk produk dan penjual, yang membantu pengguna lain membuat keputusan yang lebih baik.