

V. KESIMPULAN DAN SARAN

5.1. Kesimpulan

Penggunaan menggunakan metode *Design Thinking* ternyata memiliki kecocokan dalam melakukan penelitian ini. Metode *Design Thinking* sangat membantu dalam pengumpulan data, pemecahan masalah, menghasilkan ide-ide, dan memberikan solusi dalam membantu memenuhi kebutuhan pengguna dan sistem selain itu juga peneliti dapat kontrol penuh dalam pembuatan hasil desai. Pada akhirnya peneliti dapat menyelesaikan permasalahan dari kebutuhan pengguna dan menghasilkan solusi dari permasalahan pengguna. Selanjutnya dalam menciptakan desain I-Nusaplant baru diterapkan prinsip atau hukum *UI/UX* yang telah ada dan pada akhirnya desain baru mengalami peningkatan dari desain sebelumnya.

Dari hasil dan pembahasan *Redesign UI/UX* I-Nusaplant pada bab sebelumnya. Disimpulkan bahwa pada saat melakukan *A/B Testing* pada desain lama dan baru, *score* pada kedua desain I-Nusaplant menggunakan Maze yaitu sama dengan *score* 99. Kemampuan pengguna dalam menyelesaikan skenario *tasks* pada pengujian menunjukkan perilaku yang sangat baik. Tujuan dari dilakukannya pengujian menggunakan *A/B Testing* yaitu, meningkatkan pengalaman pengguna dalam menggunakan I-Nusaplant, membantu I-Nusaplant dalam bersaing terhadap kompetitor, meningkatkan efisien dalam menjalankan aplikasi, dan lainnya. Hal ini menunjukkan bahwa, dengan skenario pengujian yang sama dan desain yang berbeda pengguna dapat dengan mudah menyelesaikan pengujian. Kemudian dilakukan pengujian terhadap fitur tambahan. Fitur tambahan ini berdasarkan hasil dari tahapan *empathize* dan *define* yang menunjukkan *users* membutuhkan fitur tambahan yang dapat membantu dalam kemudahan *users* dalam menggunakan aplikasi I-Nusaplant. Skenario *tasks* yang diuji menunjukkan hasil yang positif dengan *score* 99 menggunakan Maze. Terlihat pada pengujian indikator metrik dari *A/B Testing* waktu yang dihabiskan pengguna dalam halaman tertentu, tingkat klik pengguna pada elemen tertentu tingkat kepuasan pengguna terhadap aplikasi, dan tingkat jumlah halaman yang dilihat pengguna. Pada pengujian sebelumnya desain yang baru memenuhi keseluruhan metrik keberhasilan dalam melakukan *A/B Testing*.

Pengujian menggunakan metode *A/B Testing* pada penelitian terbatas pada pengujiannya yang di mana dalam melakukan pengujian dilakukan pengujian terhadap perorangan karena keterbatasan dalam mencari partisipan pengujian dalam skala kelompok.

5.2. Saran

Pada penelitian *Redesign UI/UX Menggunakan Pendekatan Design Thinking Dan A/B Testing Untuk Aplikasi I-Nusaplant*, terdapat beberapa saran yang dapat menyempurnakan sistem yang sudah dibuat. Keterbatasan waktu dan sumber daya yang ada, peneliti akan memberikan saran yaitu :

1. Menambahkan fitur *Login*, fitur *Login* berguna untuk aplikasi I-Nusaplant dalam mengakses hal-hal yang dapat diakses oleh pengguna yang telah *login*. Seperti, penggunaan fitur *map*. Fitur *map* sendiri berguna untuk melihat lokasi dari tanaman obat. Tujuan dari pembuatan fitur *login* adalah hanya pengguna yang telah *login* saja dapat mengakses fitur ini.
2. Menambahkan fitur *Role*, fitur *Role* sendiri berguna setelah dibuatnya fitur *Login*. Fitur *Role* ini dapat menjaga tanaman obat yang langka agar tidak dapat diakses oleh pengguna secara umum hanya orang tertentu saja yang dapat memilikinya. Tujuannya adalah membantu tanaman obat yang langka agar tidak punah dan dapat dilestarikan oleh peminat atau petani tanaman obat.