

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### 5.1. Kesimpulan

Setelah selesai melakukan penelitian, dapat diambil beberapa kesimpulan. Kesimpulan yang didapat adalah sebagai berikut:

- a. Proses pengembangan dilakukan dalam tiga tahap yaitu *emphaty*, *define* dan *ideate*. Pada proses *emphaty* dilakukan pengembangan *emphaty map* untuk memetakan masalah dan kegelisahan subjek. Pada proses *emphaty map* kemudian permasalahan diturunkan pada proses *define*. Pada proses *define* didapati hasil berupa informasi yaitu biografi pengguna, kebutuhan pengguna, masalah dan kegelisahan yang dialami oleh pengguna dan dirangkum didalam *personas*. Langkah terakhir adalah proses *ideate*. Proses *ideate* didapati *userflow* yang berguna dalam memudahkan pengguna dalam menyelesaikan tujuannya. Lalu juga dikembangkan purwarupa desain interaksi aplikasi *platform* Desa Wisata Brayut yang sesuai dengan kebutuhan stakeholder Desa Brayut dengan berbasis *user experience*. Hasil akhir dari penelitian yaitu berupa desain interaksi aplikasi *platform* Desa Wisata Brayut yang didalamnya terdapat fitur booking online, paket wisata, *profile* desa, list kegiatan dan galeri yang sudah sesuai dengan kebutuhan pengguna.
- b. Penialain hasil penelitian dilakukan menggunakan pengujian *heruistik*, pengujian interaksi, dan pengujian dampak. Pengujian *heruistik* dilakukan terhadap pakar interkasi (*ui/ux*) dan mendapat nilai 70%. Pengujian interaksi menggunakan indikator waktu dan indikator kepuasan pengguna. Dari hasil yang didapat, para pengguna sepakat bahwa aplikasi mudah digunakan dan disukai. Dari hasil pengujian dampak didapatkan bahwa aplikasi ini dapat memberikan dampak positif sebesar 70%.

#### 5.2. Saran

Penelitian ini masih terdapat banyak kekurangan, dari kekurangan yang ada dapat membuat perancangan *user experience* yang lebih baik lagi. Berikut ini merupakan saran yang penulis dapat berikan:

- a. Dalam pengambilan data dapat digunakan beberapa metode yang dapat menjawab kebutuhan dalam melakukan perancangan.

- b. Pengujian yang dilakukan dapat menggunakan beberapa indikator lain yang dapat menjawab kemudahan pengguna dalam mencapai tujuannya serta menggunakan skenario yang sesuai dengan perancangan aplikasi.