

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### 5.1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang diselesaikan dapat ditarik kesimpulan bahwa hasil dari *usability testing prototype* didapatkan hasil yang cukup berhasil, karena ada beberapa hal yang masih perlu dilengkapi dan dikembangkan. Hasil penelitian ini menghasilkan perancangan user interface untuk kebutuhan pengembangan website Sanliu.co. Beberapa yang perlu ditingkatkan untuk berkembangnya *prototype* ini diantaranya kelengkapan transaksi, penambahan fitur kategori, serta hal-hal lain yang perlu dikembangkan lagi. Dalam hal ini peneliti sudah menyampaikan kepada Lius selaku owner Sanliu.co sebagai validasi dalam pembuatan *prototype*.

#### 5.2. Saran

Dalam penelitian ini, terdapat beberapa kekurangan yang perlu diperhatikan. Oleh karena itu, peneliti memberikan beberapa saran agar penelitian ini dapat diperbaiki agar memberikan manfaat lebih luas kepada banyak orang:

- a. Fokus penelitian hanya terbatas pada UI/UX *Website*, sehingga disarankan untuk mengembangkan penelitian ini menjadi UI/UX versi *mobile*.
- b. Disarankan untuk mengembangkan penelitian ini ke tahap implementasi *back end*.

## DAFTAR PUSTAKA

[1] Sarnita Sadya, "APJII: Pengguna Internet Indonesia 215,63 Juta pada 2022-2023," dataindonesia, 2023.

<https://dataindonesia.id/digital/detail/apjii-pengguna-internet-indonesia-21563-juta-pada-20222023> (accessed July. 12, 2023).

[2] Anna Tiffanie, "Perkembangan e-Commerce di Indonesia saat ini,"

[https://babelprov.go.id/artikel\\_detil/perkembangan-e-commerce-di-indonesia-saat-ini](https://babelprov.go.id/artikel_detil/perkembangan-e-commerce-di-indonesia-saat-ini) (accessed July. 12, 2023)

[3] Rina Rachmawati, "Peranan Bauran Pemasaran (Marketing Mix) terhadap Peningkatan Penjualan (Sebuah Kajian terhadap Bisnis Restoran)," Jurnal Kompetensi Teknik Vol. 2, No. 2, Mei 2011

[4] Amirah, Swandhika, Wildan, Heppy, "Pengaruh Komunikasi Pemasaran Thrift Shop terhadap Tingkat Konsumsi Fashion di Masa Pandemi," <https://jurnalfdk.uinsby.ac.id/index.php/JIK/article/view/380> (accessed July. 12, 2023) Jurnal Ilmu Komunikasi, Vol. 11, No. 1, April 2021

[5] Nur, Rini, Agung, "Penerapan Metode Lean UX Pada Perancangan UI/UX Aplikasi Digilib Unsika Versi Windows,"

<https://journal.ipm2kpe.or.id/index.php/INTECOM/article/view/2658> (accessed July. 12, 2023) Vol 4 No 2 (2021): INTECOMS: Journal of Information Technology and Computer Science

[6] Muhammad N, Siti N, Muhammad H (2022). "Perancangan UI/UX Semarang Virtual Tourism Dengan Figma"

<https://www.semanticscholar.org/paper/PERANCANGAN-UI-UX-SEMARANG-VIRTUAL-TOURISM-DENGAN-AI-Faruq-Nur'aini/ee9b86afe55dd37556134b4a7d39a2fca833882a>

[7] Ramadhana, Elyza (2021). “Perancangan User Interface dan User Experience dengan Metode User Centered Design pada Situs Web Kalografi”

<https://www.semanticscholar.org/paper/Perancangan-User-Interface-dan-User-Experience-User-Kalografi-Solichuddin/d0f69f612b21aff1ade8c9de792f4162d8ebc522>

[8]Mawar, Muhamad, Iqsyahiro (2022).“Prototype Desain User Interface Aplikasi My School Menggunakan Metode Lean UX”

<https://www.semanticscholar.org/paper/Prototype-Desain-User-Interface-Aplikasi-My-School-Insani-Gustalika/d7adb31bb07912984f37a6eb3fbb0854053bff34>

[9] Arik M., Hendra W., Syifa C., Ani Y. (2022). Perancangan Design E-Commerce Pada CV. Green Tea Shop Dengan Pendekatan User Centered Design (UCD)

JTSI, Vol. 3, No. 2, September 2022: 202-216

<https://jurnal.mdp.ac.id/index.php/jtsi/article/view/2722/926>

[10] Moh. Mujahidin A., Tri S., Tan A. (2020). Analisis dan Perancangan User Interface Marketplace Hidroponik Berbasis Lean UX (Studi Kasus : Petani Hidroponik di Kabupaten Banyuwangi)

<https://jurnal.dinamika.ac.id/index.php/jsika/article/view/3341/1515>

[11] Dedi, Sutarman, Nuke S. (2020). Sistem Informasi E-Commerce Berbasis Web Pada Toko Indonesia Okubo Jepang

<https://media.neliti.com/media/publications/332993-sistem-informasi-e-commerce-berbasis-web-4166f529.pdf>

[12] Muh. Gading H. Z. (2021). Perancangan Ulang User Interface (UI) dan User Experience (UX) pada Website Sistem Informasi Layanan Digital Mandiri Desa Danarasa Menggunakan Metode Lean UX

<https://eprints.amikom.ac.id/id/eprint/742/>

[13] Eka B. (2002). Pengembangan Website E-Commerce Berdasarkan User Experience Dengan Menggunakan Metode Lean User Experience

<http://repository.upi.edu/72657/>

[14] Pras S. U. (2020). Perancangan MVP Marketplace Usaha Perjalanan Dengan Menggunakan Metode QFD dan Lean UX

<https://repository.its.ac.id/79640/>

[15] Sulistya, Aries (2022). Perancangan User Interface dan User Experience Aplikasi Medical Tourism Indonesia Berbasis Mobile Menggunakan Metode User Centered Design (UCD) (Studi Kasus: PT Cipta Wisata Medika)

JEISBI: Volume 03 Number 04

<https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/JEISBI/article/download/49296/40999/>

[16] Alwendi (2020). Penerapan E-Commerce Dalam Meningkatkan Daya Saing Usaha

Volume 17, No. 3, Juli 2020

<https://journal.undiknas.ac.id/index.php/magister-manajemen/article/view/2486/732>

[17] Anggy (2020). "Perancangan Ulang User Interface (UI) Dan User Experience (UX) Menggunakan Metode Lean UX Pada Aplikasi Sister For Students (SFS) Universitas Jember"

<https://repository.unej.ac.id/bitstream/handle/123456789/99857/Anggy%20Yolanda%20-%20152410101111.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

[18] Novialdi (2023). "Desain Aplikasi Pencarian Jasa Fotografer (Capturar) dengan Menggunakan Metode Lean UX"

<https://www.semanticscholar.org/paper/Desain-Aplikasi-Pencarian-Jasa-Fotografer-dengan-UX-Novialdi/616525c35b94469d1a1abec83a965b574fa51d72>

[19] Erwin (2018). "Perancangan Desain User Interface/User Experience Layanan Informasi Kampus (Lik) dengan Metode Lean User Experience (Lean Ux) pada Universitas Dr. Soetomo"

<https://www.semanticscholar.org/paper/TA-%3A-Perancangan-Desain-User-Interface-User-Layanan-Saputra/462ee6ed3044d0b2612d64ff7729f00e0e3955f2>

[20] Herlambang, Suana (2021). "Pengaruh Kecanggihan Teknologi Informasi, Partisipasi Manajemen, Dan Kemampuan Teknik Pemakai Sistem Informasi Akuntansi Terhadap Kinerja Individu Pada Karyawan Koperasi Republik Indonesia (KPRI) Di Kabupaten Bondowoso"

<https://www.semanticscholar.org/paper/PENGARUH-KECANGGIHAN-TEKNOLOGI-INFORMASI%2C-DAN-PADA-Santosa-Suana/65f68e4a842243d5c3800dc17fdffc1cfcc53a88>

[21] Dewi, Syahid, Nur, *et al* (2023). "PKM Pelatihan Figma untuk Desain Prototipe Sistem Informasi"

<https://www.semanticscholar.org/paper/PKM-Pelatihan-Figma-untuk-Desain->

[Prototipe-Sistem-Surianto-](#)

[Syahid/949a87dea1a5ae38c3cb4834bd1f98eb1404c6ed](#)

[22] A. Ramadhan, Murein M., Nuril A. (2023). "Website Promosi Wisata Baru Di Wilayah Yogyakarta Dengan Pendekatan Lean UX"

<https://www.semanticscholar.org/paper/WEBSITE-PROMOSI-WISATA-BARU-DI-WILAYAH-YOGYAKARTA-Ramadhan-Mardhia/29f3d43b006409ec67dd5bc56fc72ced16b5b175>

[23] M. E. Purbaya, Noto I., Yudha S. (2024). "Peningkatan Antarmuka Dan Pengalaman Pengguna Pada Aplikasi Minutes Barber Melalui Pendekatan Lean UX"

<https://www.semanticscholar.org/paper/PENINGKATAN-ANTARMUKA-DAN-PENGALAMAN-PENGGUNA-PADA-Purbaya-Prakoso/cbb6f52a92afb9b278241df0b2cdd290a65deaf3>

[24] M. Hidayat, W. Kusuma (2024). "Implementasi Metode Lean-UX dalam Pengembangan Desain Interaksi Pengguna QLife berbasis Android"

<https://www.semanticscholar.org/paper/Implementasi-Metode-Lean-UX-dalam-Pengembangan-Hidayat-Kusuma/1b3b0e71987d8c32ae4b853a7b21671e8d4462ce>

[25] Virdyra T., Ade R., *et al* (2023). "Desain Prototipe User Interface Untuk Mengidentifikasi Kecanduan Gadget Pada Anak Menggunakan Lean UX"

<https://www.semanticscholar.org/paper/Desain-Prototipe-User-Interface-Untuk-Kecanduan-UX-Tasril-Rizka/7c642860afe5a775c7cb9cb8a44d021d1a790a8e>

[26] Farhan N., Ari S. (2023). "Rancang Bangun UI/UX Aplikasi Nestify untuk Manajemen Rumah Kos dengan Metode Lean UX"

<https://www.semanticscholar.org/paper/Rancang-Bangun-UI-UX-Aplikasi-Nestify-untuk-Rumah-Fauzi-Sujarwo/fdd1b579b62bc2fecf91773900eb5b7aca07201f>

[27] J. Nielsen, "How Many Test Users in a Usability Study?," Nielsen Norman Group, 2012. [Online]. Available: <https://www.nngroup.com/articles/how-many-test-users/>

[28] W. Hidayat, A. Y. Ranius, and U. Ependi, "Penerapan Metode Usability Testing Pada Evaluasi Situs Web Pemerintahan Kota Prabumulih," Tek. Inform., pp. 1– 12, 2014.  
<https://journal.universitاسbumigora.ac.id/index.php/matrik/article/view/2312/1263>

[29] M. Iqbal, Intan P., Oman K. (2022). "Evaluasi Usability Pada Aplikasi Nutribid Menggunakan Usability Testing"  
<https://jurnal.peneliti.net/index.php/JIWP/article/download/2236/1831/>

## Lampiran

### TRANSKRIP WAWANCARA

Nama Narasumber : Lius Ananto  
Tanggal : 23 November 2023 & 20 April 2024  
Jam : 16.00 - 17.00  
Tempat Wawancara : Online  
Topik Wawancara : Mengetahui kebutuhan desain sistem user experience untuk Sanliu.co

	Materi Wawancara
Peneliti	Selamat sore mas Lius
Narasumber	Iya, selamat sore
Peneliti	Setelah izin kemarin tentang mengambil tema skripsi untuk pengembangan desain user experience Sanliu.co ada beberapa hal yang ingin saya tanyakan kepada mas Lius, mungkin boleh diceritakan dahulu Sanliu.co ini apa
Narasumber	Boleh, mungkin dari latar belakangnya dulu Sanliu.co sendiri karena waktu itu butuh pemasukan kemudian ada temen nawarin bisnis bareng lambat laun akhirnya saya yang take over sendiri untuk menjalankan bisnis ini. Ditambah untuk menunjang kebutuhan ekonomi juga waktu itu sempat covid juga jadi memanfaatkan momen kemudian mulai dengan menjual online



Peneliti	Kira-kira sejauh ini ada masalah apa yang dihadapi, bisa mungkin kendala?
Narasumber	Mungkin ini sih sekarang lagi kurang-kurangnya ide untuk penjualan karena tiktok kan lagi di banned karena kebijakannya sendiri udah ngga bisa lagi live di tiktok untuk jualan mungkin karena adanya hal-hal lain yang belum kita ketahui kenapa teman-teman saya yang lain juga lagi ada kendala yang sama karena kan uda ngebangun dari nol tuh sampe bener-bener ramai
Peneliti	Terus kalo udah kaya gitu teman-teman yang lain larinya kemana mas?
Narasumber	Kebanyakan pada pindah ke shopee sih tapi tetep nggak sebanyak waktu tiktok karena kan pesaing makin banyak dan ya mulai lagi dari nol, tapi ya nggak apa namanya juga usaha jadi kemarin kalo kita dari live instagram terus diarahkan ke shopee gitu sih
Peneliti	Kalo kembali ke topik penelitian saya ini mas, menurut mas Lius aspek penting apa yang harus ada dalam desain user experience?
Narasumber	Menurut saya sih kesederhanaan dan responsif sih karena Sanliu.co sendirikan jual barang thrifting kita juga mikirin yang ngeliat nanti juga nggak kecewa dengan perkembangan baru yang seperti ini
Peneliti	Saya setuju sih mas. Kira-kira ada nggak design kaya mungkin lebih ke konsumen siapa gitu?
Narasumber	Paling remaja sih mas mungkin retro modern gitu mas karena

	memang suka aja simple dan kaya casual aja kaya yang di ig Sanliu.co
Peneliti	Kira-kira ada perhatian khusus nggak mas untuk desain user experience yang akan dirancang?
Narasumber	Paling ini sih mas personalisasi pengalaman pengguna, jadi harus dengan cermat untuk menyesuaikan konten atau rekomendasi ditambah lebih fokus untuk targetnya remaja yang tidak bikin bosan tapi juga keliatan estetik
Peneliti	Terimakasih mas itu masukan yang berharga buat penelitian saya, mungkin udah sih mas ada yang mau ditambahkan lagi untuk desainnya mas?
Narasumber	Udah mas aman makasih juga udah bantu secara sukarela sukses penelitiannya mas
Peneliti	Makasih juga mas udah mau bersedia jadi bahan untuk skripsi saya terimakasih juga untuk waktunya

20 April 2024

Peneliti	Selamat malam, mas Lius jadi untuk kebutuhan website yang akan didesain ternyata masih memerlukan beberapa pertanyaan guna menunjang memenuhi penelitian
Narasumber	Boleh, apa tuh yang mau ditanyakan?

Peneliti	Kira kira dari mas Lius nanti website yang ditampilkan memerlukan menu seperti apa dan menu apa saja?
Narasumber	Paling kaya website penjualan baju-baju sih mas kaya home page, sign in, sign up, edit profile, kontak ke sanliu, produk, trus ntar ada detail produk dari ukuran, kondisi, brand, warna
Peneliti	Kalau dari admin ada fitur atau spesifik menu yang dibutuhkan tidak mas?
Narasumber	Paling kalo admin yang dibutuhkan sih jelas ada data barang, edit barang kalau barang sudah sold atau edit ukuran atau brand, data user untuk mempermudah pengiriman, laporan transaksi, sama apa ya paling itu aja sih mas kalo semisal ada ide yang lain mau ditambah juga boleh
Peneliti	Mungkin itu aja sih mas Lius terimakasih banyak, karena emang cuman untuk melengkapi beberapa pertanyaan yang belum terjawab sekali lagi terimakasih sudah meluangkan waktunya
Narasumber	Iya, sama - sama aman aja mas