BAB V
KESIMPULAN

5.1. Kesimpulan

Berdasarkan ulasan *Google Play Store* terkait dengan aplikasi Lazada pengguna sering mengalami kesulitan dalam memahami informasi yang disajikan dan merasa kurang nyaman dengan tata letaknya. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan mengenai *Redesign User Interface* dan *User Experience* Menggunakan Metode *Design Thinking* dan Analisis *System Usability Scale* pada Marketplace Lazada, dapat disimpulkan bahwa :

1. Permasalahan pada antarmuka pengguna aplikasi Lazada, berdasarkan tahap *Empathize* dalam metode *Design Thinking* menunjukkan bahwa pengguna mengalami ketidaknyamanan tampilan pada beberapa bagian, seperti halaman beranda, halaman produk, halaman *checkout*, dan halaman akun.
2. *Redesign* antarmuka pengguna dilakukan menggunakan *tools* Figma, yang dirancang pada tahap *Prototype* dalam metode *Design Thinking*, berdasarkan permasalahan antarmuka pengguna aplikasi Lazada yang telah diidentifikasi sebelumnya pada tahap *Empathize*.
3. Hasil *redesign* menggunakan *System Usability Scale (SUS)* menghasilkan skor sebesar 76,9750, yang tergolong dalam Grade B dengan kategori "*Good*" dalam *Adjective Rating* dan berada dalam tingkat penerimaan yang cukup tinggi dan baik oleh pengguna.

5.2. Saran

Penelitian ini dilakukan dengan upaya semaksimal mungkin agar memperoleh hasil yang terbaik, namun pada kenyataannya peneliti menyadari bahwa masih terdapat kekurangan yang disebabkan oleh keterbatasan yang ada, adapun saran dari penelitian ini sebagai berikut :

1. Demografis partisipan responden yang lebih bervariasi, sehingga hasil yang diperoleh menjadi lebih representatif dan generalisasi temuan dapat ditingkatkan.
2. *Redesign* antarmuka aplikasi Lazada secara lebih menyeluruh, agar hasil yang diperoleh dapat memberikan gambaran yang lebih lengkap dan mendalam.
3. Penggunaan *tools* lain seperti Adobe XD atau Sketch, dapat digunakan sebagai alternatif dalam proses merancang *prototype*.