

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian mengenai Perancangan Desain User Interface (UI) dan User Experience (UX) Aplikasi Kasir Multi-Platform PLARIS untuk UMKM Menggunakan Pendekatan User-Centered Design (UCD), maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Penelitian ini berhasil menghasilkan rancangan User Interface (UI) dan User Experience (UX) prototype aplikasi kasir multi-platform PLARIS menggunakan pendekatan User-Centered Design (UCD) berdasarkan standar ISO 9241-210:2019. Proses perancangan dilakukan melalui empat tahapan, yaitu *Understand and Specify the Context of Use*, *Specify the User Requirements*, *Produce Design Solutions*, dan *Evaluate Designs Against Requirements*. Tahapan tersebut menghasilkan artefak perancangan berupa *user flow*, *information architecture*, *wireframe*, *design system*, dan *high-fidelity prototype* menggunakan Figma pada platform web, tablet, dan smartphone Android. Rancangan disusun berdasarkan hasil observasi dan wawancara sehingga disesuaikan dengan kebutuhan pengguna dalam mendukung aktivitas operasional UMKM.
2. Hasil evaluasi *usability* terhadap prototype aplikasi kasir multi-platform PLARIS menggunakan System Usability Scale (SUS) dengan melibatkan 14 responden memperoleh total skor sebesar 1.080 dan

rata-rata skor SUS sebesar 77,14. Berdasarkan interpretasi SUS yang digunakan, skor tersebut termasuk dalam kategori Acceptable, Grade B, dan Good. Hasil tersebut menunjukkan bahwa prototype aplikasi PLARIS dapat diterima dan digunakan oleh responden dalam menyelesaikan skenario tugas yang diberikan. Hasil evaluasi ini juga menjadi dasar untuk penyempurnaan rancangan UI/UX pada tahap pengembangan aplikasi selanjutnya.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, beberapa saran yang dapat diberikan adalah sebagai berikut.

1. Bagi pengembang aplikasi, prototype aplikasi kasir multi-platform PLARIS dapat dikembangkan lebih lanjut menjadi aplikasi yang dapat diimplementasikan secara nyata. Pengembangan selanjutnya dapat mempertahankan aspek desain yang telah memperoleh hasil evaluasi *usability* yang baik serta melakukan penyempurnaan berdasarkan masukan pengguna agar pengalaman penggunaan aplikasi dapat terus ditingkatkan.
2. Bagi pelaku UMKM, hasil perancangan prototype aplikasi PLARIS dapat dijadikan sebagai referensi dalam pengembangan aplikasi kasir yang mendukung aktivitas operasional, seperti transaksi penjualan, pengelolaan produk dan stok, pengelolaan pelanggan, serta penyajian laporan penjualan.

3. Bagi peneliti selanjutnya, penelitian dapat dikembangkan dengan mengimplementasikan prototype menjadi aplikasi yang berfungsi secara penuh, menambahkan fitur sesuai kebutuhan pengguna, serta melibatkan jumlah responden dan cakupan pengguna yang lebih luas. Evaluasi juga dapat dikombinasikan dengan metode lain, seperti User Experience Questionnaire (UEQ) atau Heuristic Evaluation, sehingga aspek *usability* dan pengalaman pengguna dapat dievaluasi secara lebih komprehensif.

