



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Rancangan *prototype* aplikasi *mobile* Gramedia.com dibuat berdasarkan dari hasil identifikasi. Mulai dari wawancara dengan pihak Gramedia dan juga wawancara dengan beberapa para pengguna aplikasi *mobile e-commerce*, dan dari hasil kuisioner yang sudah dibagikan sebelumnya. Dari hasil perancangan aplikasi *mobile* Gramedia.com yang dibuat dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Dengan metode *task centered system design* dapat diketahui kebutuhan dari para pengguna aplikasi *mobile e-commerce* dari hasil identifikasi dan requirement analisis.
2. *User Acceptance Testing* (UAT) yang diberikan kepada pihak Gramedia mendapat tanggapan yang baik dengan nilai rata-rata yang didapatkan adalah 80% diterima, 20% diterima dengan catatan, dan 0% ditolak.
3. *User interface* pada *prototype* memiliki kebergunaan yang baik bagi pengguna dengan nilai SUS yang didapat adalah 80.9 sedangkan menurut Jeff sauro nilai rata-rata dari SUS adalah 68. Maka dapat disimpulkan *prototype* yang dibuat memiliki kebergunaan di atas rata-rata.

5.2 Saran

Penelitian yang dihasilkan dari tugas akhir ini masih membutuhkan beberapa perhatian, saran dari penulis untuk Gramedia adalah:

1. Memperbanyak toko Gramedia yang menyediakan layanan *pick up on store*. Karena pada awal gramedia hanya akan membuat 15 toko yang melayani layanan pick up on store
2. Memberikan *voucer* potongan harga agar menarik banyak orang menggunakan aplikasi tersebut.
3. Metode pengiriman diperbanyak seperti TIKI, Gojek, dll

Saran yang dapat diberikan untuk penelitian UI dan UX selanjutnya yaitu:

1. Mengembangkan *prototype* yang dapat diakses dengan optimal dari perangkat *desktop, tablet, maupun smartphone*.
2. Melakukan pengujian dengan menggunakan pendekatan lain. Contohnya dengan software usability measurment inventory (SUMI)

UMMN