

BAB 5

SIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisikan tentang simpulan dan saran terkait dengan pekerjaan yang telah dilakukan dan dijelaskan pada Bab terdahulu.

5.1 Simpulan

Berdasarkan penelitian yang sudah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa,

1. Sistem Pemesanan pada Kantin telah berhasil dibangun berdasarkan *prototype* yang telah dibuat. *Prototype* yang dibuat sudah melewati berbagai tahap untuk mendapatkan hasil akhir, antara lain pengumpulan data dengan satu orang *expert*, perancangan *flowchart* hingga *wireframe* berdasarkan data yang didapat dari dua orang *expert*, melakukan validasi terhadap *prototype* oleh *expert*, dan melakukan perbaikan berdasarkan validasi dari *expert*.
2. Tahap pengembangan dilakukan pada *platform Website* dengan waktu pengerjaan selama dua bulan. Pengerjaan dilakukan dengan menganalisis *design* yang telah dibuat pada *figma* serta menganalisis *flow Website* yang telah dibuat pada *prototype*, setelah itu dilakukan pengkodean berdasarkan hasil analisis yang produk akhirnya berupa *website*.
3. Pada tahap *testing* menggunakan metode UEQ, didapatkan responden sebanyak 31 responden. Setelah dilakukannya survey kepuasan pengguna terhadap sistem menggunakan metode UEQ, didapatkan hasil yang menunjukkan bahwa *website* masuk ke dalam kategori "excellent" berdasarkan hasil pengujian dengan UEQ *benchmark* dengan nilai rata-rata dari aspek *Attractiveness* adalah 2,073, *Perspiciuity* 2,000, *Efficiency* 2.016, *Dependability* 1,813, *Stimulation* 1,789, dan *Novelty* 1,789.

Proses pengembangan *Website* yang dibuat berdasarkan *prototype* yang telah melalui tahap pengumpulan data bersama *expert* serta dilakukan validasi oleh *expert*. Survey tingkat kepuasan pengguna terhadap *Website* menunjukkan hasil akhir yang masih ke dalam kategori "excellent". Sehingga dapat disimpulkan bahwa Rancang Bangun Antarmuka Sistem Kantin UMN menggunakan Metode *Expert Validation* telah sukses dilakukan dan mendapatkan tingkat kepuasan yang sangat baik dari pengguna .

5.2 Saran

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, berikut merupakan saran yang dapat diberikan untuk dijadikan masukan untuk penelitian selanjutnya, yaitu sebagai berikut.

1. Untuk penanganan *User Experience*, dapat digunakan teori yang ada seperti Expected Utility Theory.
2. Melakukan survey terhadap kebutuhan pengguna terutama untuk aspek *user experience* pada awal penelitian.
3. Memberikan fitur yang lebih beragam seperti kode promo, sistem diskon, dan fitur *chat* jika ingin membuat sistem bisnis seperti sistem pemesanan.
4. Jika menerapkan sistem pembayaran, terutama pada sistem pemesanan, gunakan sistem QRIS untuk metode pembayaran.

