

BAB 5 SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan

Penelitian ini bertujuan untuk merancang dan mengevaluasi antarmuka pengguna (*UI/UX*) dari *platform* digital bernama Freework, yang ditujukan bagi dua jenis pengguna utama, yaitu pekerja lepas dan klien, dalam memfasilitasi proses pencarian dan perekrutan kerja berbasis proyek. Proses perancangan menggunakan pendekatan *Design Thinking* yang terdiri dari lima tahapan: *Empathize*, *Define*, *Ideate*, *Prototype*, dan *Test*. Pada tahap awal, dilakukan observasi terhadap *platform* sejenis (*Fiverr* dan *Upwork*), serta penyebaran kuesioner *pain point* kepada 30 responden untuk mengidentifikasi kebutuhan nyata pengguna. Dari hasil analisis, dirumuskan tiga pernyataan *How Might We (HMW)* dan tiga *problem statement* yang menjadi dasar pengembangan solusi desain. Pada tahap *Ideate*, dihasilkan sembilan solusi potensial yang kemudian diprioritaskan dan diterjemahkan ke dalam *user flow* dan *sitemap*.

Tahap *Prototype* menghasilkan dua versi desain. *Prototype 1* terdiri dari 56 *layer* yang mewakili seluruh alur pengguna. Setelah dilakukan *usability testing* terhadap 5 responden, ditemukan sembilan temuan utama yang menunjukkan adanya kekurangan pada aspek navigasi dan kejelasan informasi. Perbaikan dilakukan pada *Prototype 2* yang meningkat menjadi 136 *layer*, dengan revisi tampilan, fitur, dan alur interaksi. Pengujian kembali melalui wawancara konfirmasi (*Test 2*) menunjukkan bahwa permasalahan sebelumnya telah terselesaikan, dan pengguna merasa alur antarmuka menjadi lebih jelas dan mudah dipahami.

Untuk mengukur tingkat kepuasan pengguna, dilakukan pengujian menggunakan metode *End User Computing Satisfaction (EUCS)* terhadap 32 responden. Pengukuran dilakukan berdasarkan lima dimensi: *Content* (4,50), *Accuracy* (4,42), *Format* (4,61), *Ease of Use* (4,45), dan *Timeliness* (4,57). Nilai rata-rata keseluruhan *EUCS* adalah 4,51 dari skala 5,00, yang mengindikasikan tingkat kepuasan pengguna berada pada kategori sangat tinggi. Dimensi *Format* memperoleh skor tertinggi, menunjukkan desain visual Freework telah dianggap konsisten dan sistematis. Sebaliknya, dimensi *Accuracy* memperoleh nilai terendah, yang disebabkan oleh penggunaan data *dummy* dalam simulasi, sehingga pengguna tidak dapat sepenuhnya menilai keakuratan informasi.

Selain itu, dilakukan uji validitas untuk memastikan bahwa butir-butir pernyataan dalam kuesioner *EUCS* sahih dalam mengukur masing-masing dimensi. Hasil analisis validitas menggunakan korelasi Pearson menunjukkan bahwa seluruh butir pernyataan dalam setiap dimensi memiliki nilai *r hitung* lebih besar dari *r tabel* (0,349), yang berarti valid. Nilai korelasi tertinggi berada pada item F2 (0,841) dan T1 (0,838), sedangkan nilai terendah pada A3 (0,428), namun tetap memenuhi ambang batas validitas. Hasil ini memperkuat keyakinan bahwa instrumen yang digunakan telah layak dalam mengukur persepsi kepuasan pengguna terhadap antarmuka *Freework*.

Dengan demikian, penelitian ini telah berhasil merancang solusi *UI/UX* yang berbasis kebutuhan nyata pengguna, tervalidasi secara iteratif melalui pengujian *usability* dan kuesioner kuantitatif, serta menunjukkan efektivitas desain berdasarkan data kepuasan yang sangat tinggi. Hasil evaluasi ini dapat menjadi dasar kuat bagi pengembangan lebih lanjut ke tahap implementasi fungsional.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil evaluasi dan temuan dari proses pengujian, pengembangan desain *website* *Freework* ke depannya perlu difokuskan pada peningkatan kualitas antarmuka pengguna (UI) dan pengalaman pengguna (UX). Beberapa aspek yang disoroti pengguna antara lain adalah kebutuhan akan konsistensi layout antar halaman, kejelasan elemen visual, serta penyajian informasi yang lebih ringkas dan mudah dipahami.

Untuk itu, disarankan agar pengembangan lanjutan lebih memprioritaskan penyempurnaan struktur tampilan, seperti penyesuaian ukuran elemen, pengaturan jarak antar komponen, dan penerapan prinsip desain responsif agar dapat diakses optimal di berbagai perangkat. Selain itu, masukan dari hasil *usability testing* sebaiknya dijadikan acuan untuk iterasi desain berikutnya, guna memastikan bahwa kebutuhan pengguna benar-benar terakomodasi secara menyeluruh.