

BAB V

PENUTUP

5.1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dengan menggunakan metode design thinking dan algoritma merge sort, disimpulkan sebagai berikut:

1. Penerapan metode *design thinking* dapat digunakan untuk pembuatan desain antarmuka pengguna (UI) dan pengalaman pengguna (UX) yang sesuai dengan masalah yang dihadapi oleh calon pengguna saat menggunakan website rental mobil ini. Hasil perancangan UI dan UX ini dibuat mengikuti tahapan *design thinking* yaitu tahap *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *testing*, yang menghasilkan *user persona*, *customer journey map*, *user flow*, *sitemap*, *low fidelity wireframe*, dan *high fidelity wireframe*.
2. Algoritma *merge sort* yang digunakan dalam desain UI/UX untuk sistem rental mobil terbukti efektif dalam mempermudah pencarian produk. Dengan kemampuan untuk mengurutkan data secara efisien, *merge sort* meningkatkan kecepatan dan akurasi pencarian produk bagi pengguna. Hal ini membantu dalam menciptakan pengalaman pengguna yang lebih responsif dan memuaskan, karena pengguna dapat dengan cepat menemukan mobil yang sesuai dengan kebutuhan mereka. Implementasi algoritma ini menunjukkan bahwa penggunaan teknik pengurutan yang tepat dapat berkontribusi secara signifikan pada peningkatan kualitas dan efisiensi antarmuka pengguna.
3. Berdasarkan hasil tes SUS pada penelitian perancangan UI/UX rental mobil ini, diperoleh nilai SUS sebesar 80.5, yang berdasarkan skala penilaian skor SUS memiliki hasil A.

5.2. Keterbatasan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dengan menggunakan metode design thinking dan algoritma merge sort, terdapat beberapa keterbatasan yang perlu diperhatikan:

1. Penelitian ini dilakukan dalam rentang waktu terbatas, yang mungkin tidak cukup untuk mengamati penggunaan jangka panjang dan mengidentifikasi masalah yang muncul seiring waktu.
2. Pengujian hanya menggunakan metode SUS, sehingga evaluasi yang lebih komprehensif mungkin diperlukan dengan menggunakan metode pengujian lainnya seperti wawancara mendalam atau pengujian A/B.

5.3. Saran

Berdasarkan keterbatasan yang telah diidentifikasi dalam penelitian ini, berikut adalah beberapa saran yang dapat diambil untuk perbaikan dan penelitian selanjutnya:

1. Melakukan pengujian dalam jangka waktu yang lebih panjang untuk melihat bagaimana desain UI/UX bertahan dan beradaptasi dengan penggunaan nyata dari waktu ke waktu.
2. Menambahkan metode pengujian lain seperti wawancara mendalam, survei kepuasan pengguna, dan pengujian A/B untuk mendapatkan wawasan yang lebih dalam tentang pengalaman pengguna.