

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian maka peneliti membuat kesimpulan sebagai berikut:

1. Perancangan *user experience* aplikasi PetLyfe menggunakan metode *design thinking* dapat menghasilkan aplikasi yang tepat guna dan tepat sasaran. Metode *design thinking* tahap pertama yaitu *emphatize* dengan proses wawancara dan membuat *empathy map* berdasarkan wawancara untuk mempermudah proses identifikasi masalah. Selanjutnya tahap *define* dengan membuat daftar kebutuhan dan *Business Model Canvas* (BMC). Untuk proses menciptakan solusi (*ideate*) dilakukan dengan membuat strategi implementasi dari *Business Model Canvas* (BMC) dan *user flow* untuk mempermudah alur pembuatan prototype. Tahap selanjutnya adalah *prototype* yaitu desain rancangan aplikasi PetLyfe berdasarkan tahap-tahap sebelumnya dan tahap terakhir dari metode *design thinking* adalah *testing*. Pengujian dilakukan kepada pengguna dengan menggunakan *User Experience Questionnaire* (UEQ).
2. Hasil pengujian *User Experience Questionnaire* (UEQ) kepada 27 responden menyimpulkan bahwa pengalaman pengguna terhadap rancangan aplikasi PetLyfe dalam kategori baik. Hal tersebut ditunjukkan dengan hasil dari aspek daya tarik (*attractiveness*) sebesar 1,65

mendapatkan kategori *good*, aspek kejelasan (*perspicuity*) sebesar 1,75
mendapatkan kategori *good*, aspek efisiensi (*efficiency*) sebesar 1,61
mendapatkan kategori *good*, aspek ketepatan (*dependability*) sebesar 1,54
mendapatkan kategori *good*, aspek stimulasi (*stimulation*) sebesar 1,74
mendapatkan kategori *excellent*, dan aspek kebaruan (*novelty*) sebesar
1,49 mendapatkan kategori *good*.

3. Hasil pengujian *User Experience Questionnaire* (UEQ) menunjukkan bahwa keseluruhan aspek menurut persepsi pengguna memiliki tampilan yang menarik, nyaman digunakan, interaksi dengan sistem berjalan baik, alur pengoperasian bisa dipahami pengguna, dan fitur-fitur yang diberikan bisa mengatasi solusi pengguna.
4. *User experience* mempunyai peran penting untuk bisa menilai dan memberikan evaluasi kepada produk yang sedang dihasilkan. *User experience* menjadi salah satu kunci kesuksesan karena pengguna yang akan menggunakan produk sehingga produk yang baik adalah produk yang dapat memenuhi kebutuhan dan menjadi solusi dari permasalahan pengguna.

B. Implikasi

1. Implikasi Teoritis

Menurut Fajri et al. (2021), *user experience* dimaknai sebagai berikut:

User experience merupakan seluruh perasaan atau pengalaman seseorang ketika menggunakan sebuah produk seperti situs web, aplikasi perangkat lunak, dan perangkat seluler yang bertujuan untuk memberikan kenyamanan saat menggunakan aplikasi.

“*User experience* yang baik” diartikan sebagai “memenuhi kebutuhan pengguna dengan keanggunan produk yang menyenangkan untuk digunakan dan dimiliki” Aulia et al. (2020)

Menurut Prasetyo et al. (2021) tahapan metode *design thinking* ada lima yaitu *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test*.

2. Implikasi Praktis

Implikasi praktis hasil penelitian ini bahwa aplikasi PetLyfe dapat membantu menyelesaikan masalah pengguna terkait perawatan dan pemeliharaan hewan peliharaan seperti membantu memenuhi kebutuhan hewan peliharaan, mengingatkan jadwal perawatan hewan peliharaan, dan dapat klinik hewan maupun dokter hewan dalam mendigitalisasi rekam medis yang dapat diakses dimanapun oleh pemilik hewan sebagai bahan evaluasi dalam merawat hewan peliharaan.

C. Saran

1. Bagi Peneliti

Meskipun hasil penelitian sudah cukup baik masih diperlukan perbaikan dalam perancangan aplikasi PetLyfe terkait memperjelas alur proses agar aplikasi PetLyfe bisa segera diluncurkan dan melakukan uji kepada responden yang lebih banyak untuk bisa mendapatkan bahan evaluasi lebih baik. Penelitian selanjutnya peneliti bisa melakukan pengukuran *user experience* untuk aplikasi sejenis dan melakukan perbandingan hasil evaluasi antar aplikasi dan untuk mengetahui kelayakan kompetisi dengan kompetitor.

2. Bagi Peneliti Selanjutnya

Peneliti selanjutnya diharapkan mampu menguji *user experience* dengan jumlah responden dan dapat menghasilkan rancangan aplikasi yang lebih baik dan menyelesaikan masalah pengguna.