

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Penelitian ini telah berhasil melakukan redesain antarmuka aplikasi Okejek menggunakan metode design thinking yang melibatkan lima tahap utama yaitu *emphatize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test*. Beberapa kesimpulan yang dapat diambil dari penelitian ini adalah:

1. Pemahaman Pengguna : Melalui tahap *emphatize*, peneliti berhasil memahami kebutuhan dan masalah yang dialami oleh pengguna aplikasi Okejek. Ini dilakukan dengan wawancara dan observasi langsung terhadap pengguna aplikasi.
2. Definisi Masalah yang Jelas : Tahap *define* memungkinkan peneliti untuk mengidentifikasi dan mendefinisikan masalah utama yang dihadapi pengguna, sehingga solusi yang dirancang lebih terfokus dan relevan.
3. Ide Kreatif dan Solusi Inovatif: Tahap *ideate* membantu dalam menghasilkan berbagai ide dan solusi yang potensial untuk memperbaiki pengalaman pengguna. Berbagai ide ini kemudian dievaluasi untuk memilih yang paling efektif.
4. Pembuatan *Prototype* : Melalui tahap *prototype*, peneliti dapat menciptakan representasi visual dari solusi yang diusulkan. *Prototype* ini digunakan untuk menguji dan mengevaluasi perubahan yang dihasilkan dari ide-ide tersebut.
5. Pengujian Usability : Pengujian dengan *User Experience Questionnaire* (*UEQ*) menunjukkan bahwa hasil redesain aplikasi memberikan peningkatan yang signifikan dalam hal kegunaan, kenyamanan, dan kepuasan pengguna. Ini dibuktikan dengan peningkatan nilai pada semua aspek *UEQ* yang diuji.

5.2 Saran

1. Aplikasi Okejek harus terus melakukan evaluasi dan pengembangan berkelanjutan berdasarkan *feedback* pengguna. Penambahan fitur-fitur baru yang relevan dan perbaikan fitur yang ada akan membantu dalam menjaga kepuasan pengguna dan mempertahankan daya saing di pasar.
2. Penting bagi pengembang untuk selalu menempatkan pengalaman pengguna sebagai prioritas utama dalam setiap tahap pengembangan aplikasi. Proses iteratif dengan *feedback* pengguna secara rutin akan memastikan bahwa aplikasi tetap relevan dan memenuhi kebutuhan pengguna.
3. Peningkatan Edukasi Pengguna: Memberikan edukasi kepada pengguna tentang fitur-fitur baru dan cara penggunaan aplikasi yang efektif akan membantu dalam meningkatkan adopsi dan kepuasan pengguna.

DAFTAR PUSTAKA

- Ananda, A. A., Lia Selvia, Orchid La O.P, & Yuni Eka Achyani. (2022). Perancangan Ui/Ux Aplikasi Daftar Acara Siaran (Das) Lpp Rri Purwokerto Menggunakan Figma. *Jurnal SAINTEKOM*, 12(2), 189–199.
<https://doi.org/10.33020/saintekom.v12i2.324>
- Auliaddina, S., Puteri, A. A., & Anshori, I. F. (2021). Perbandingan Analisa Usability Desain User Interface Pada Website Shopee Dan Bukalapak Menggunakan Metode Heuristic Evaluation. *Technologia: Jurnal Ilmiah*, 12(3), 188.
<https://doi.org/10.31602/tji.v12i3.5183>
- Bukhori Pratama, M., Carudin, & Yusup, D. (2023). Analisis dan Perancangan Ulang User Interface Aplikasi MPP Kota Bogor Menggunakan Metode Design Thinking. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(2), 18848–18862.
- Candra, A., Sukmasetya, P., & Hendradi, P. (2023). Perancangan UI/UX aplikasi berbasis mobile Menggunakan Metode Design Thinking study khusus SISFO SKPI UNIMMA. *TeIka*, 13(01), 52–68.
<https://doi.org/10.36342/teika.v13i01.3069>
- Candra Wardana, F., & Gusti Lanang Putra Eka Prisma, I. (2022). Perancangan Ulang UI & UX Menggunakan Metode Design Thinking Pada Aplikasi Siakadu Mahasiswa Berbasis Mobile. *JEISBI*, 03.
- Faisal Maulana Akbar, Ayouvi Poerna Wardhanie2, & Tan Amelia. (2023). Implementasi Re-design UI/UX Website Fumigasi Untuk Meningkatkan Customer Experience. *Journal of Applied Computer Science and Technology*, 4(2), 90–99. <https://doi.org/10.52158/jacost.v4i2.488>
- Fariyanto, F., & Ulum, F. (2021). Perancangan Aplikasi Pemilihan Kepala Desa Dengan Metode Ux Design Thinking (Studi Kasus: Kampung Kuripan). *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi (JTSI)*, 2(2), 52–60.
<http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/JTSI>
- Fatah, D. A., Mufarroha, F. A., & Husnah, O. M. A. (2022). Perancangan Antarmuka Pengguna Sistem Informasi Akademik Berbasis Wireframing Wireframing-Based Academic Information System User Interface Design. *Jurnal SimanteC*,

11(1), 97–106.

Febrian, A., Adnan, F., & Putra, J. A. (2023). Perancangan UI / UX Pada Aplikasi Taspen Otentikasi Berbasis. *JTIM : Jurnal Teknologi Informasi Dan Multimedia*, 4(4), 244–260.

Harumy, H. F., & Amrul, H. M. Z. . (2018). Aplikasi Mobile Zagiyan (Zaringan Digital Nelayan) Dalam Menunjang Produktivitas Dan Keselamatan, Dan Kesehatan Nelayan (Studi Kasus Kelompok Nelayan Percut). *It Journal Research and Development*, 2(2), 52–61.

[https://doi.org/10.25299/itjrd.2018.vol2\(2\).1249](https://doi.org/10.25299/itjrd.2018.vol2(2).1249)

Haryuda, D., Asfi, M., & Fahrudin, R. (2021). Perancangan UI/UX Menggunakan Metode Design Thinking Berbasis Web Pada Laportea Company. *Jurnal Ilmiah Teknologi Infomasi Terapan*, 8(1), 111–117.

<https://doi.org/10.33197/jitter.vol8.iss1.2021.730>

Hutauruk. (2017). Analisis Dan Perancangan Aplikasi Marketplace Cinderamata Khas Batak Berbasis Android. *Jurnal Methodika*, 3(1), 242–246.

Ibrahim, A. A.-Z., & Lestari, I. (2023). Perancangan UI/UX Pada Website Rumah Tahfidz Akhwat Menggunakan Metode Design Thinking. *Teknika*, 12(2), 96–105. <https://doi.org/10.34148/teknika.v12i2.599>

Imron, I., Azizah, N., Nurhayati, M. S., & Wijonarko, B. (2021). Perancangan Aplikasi Mobile Zakat dan Infaq Berbasis Android Pada Baznas Kabupaten Tangerang. *Jurnal Ilmiah Universitas Batanghari Jambi*, 21(1), 197.

<https://doi.org/10.33087/jiubj.v21i1.1234>

Irawan, D. C., Resmi, M. G., Muhammad, U., & Tamyiz, H. (2022). System Usability Sclae Aplikasi Kitabisa Dengan Evaluasi Metode Design Thinking. *RISTEC : Research in Information Systems and Technology*, 3(1), 61–72.

<https://doi.org/10.31980/ristec.v3i1.1926>

Isadora, F. R., Hanggara, B. T., & Mursityo, Y. T. (2021). Perancangan User Experience Pada Aplikasi Mobile HomeCare Rumah Sakit Semen Gresik Menggunakan Metode Design Thinking. *Jurnal Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 8(5), 1057–1066. <https://doi.org/10.25126/jtiik.2021844550>

- Junita Maulani, T., Suprpto, & Reza Perdanakusuma, A. (2021). Evaluasi User Experience Menggunakan Metode Usability Testing dan User Experience Questionnaire (UEQ) (Studi Kasus: Website Superprof.co.id dan Zonaprivat.com). *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 5(6), 2639–2645.
- Komalasari, R., Tsalitsa, R. H., Munawar, Z., & Putri, N. I. (2023). Metode Design Thinking UI/UX Aplikasi UMKM Sanfresh. *Jurnal ICT : Information Communication & Technology*, 23(1), 23–30.
<https://ejournal.ikmi.ac.id/index.php/jict-ikmi>
- Kristiani, S. P., & Sari, D. P. (2023). Redesain dan Evaluasi Website Bisa Design Menggunakan Pendekatan Design Thinking. *Da'watuna: Journal of Communication and Islamic Broadcasting*, 3(4), 1564–1575.
<https://doi.org/10.47467/dawatuna.v3i4.5414>
- Kurnianti, A. W. (2017). Komunikasi Pemasaran Transportasi Online NGuberJEK. *Jurnal Komunikasi Dan Kajian Media*, 1(1), 69–84.
<https://core.ac.uk/download/pdf/228481775.pdf>
- Liana, T. M. M. (2021). PENGARUH KUALITAS LAYANAN DAN HARGA TERHADAP KEPUASAN PELANGGAN OKEJEK Studi Kasus Pada Kecamatan Medan Perjuangan Kota Medan. *Majalah Ilmiah METHODODA*, 11(1), 53–59. <https://doi.org/10.46880/methoda.vol11no1.pp53-59>
- Lim, K. H., & Setiyawati, N. (2022). Perancangan User Experience Aplikasi Mobile Majuli Menggunakan Metode Design Thinking. *Journal of Information Technology Ampera*, 3(2), 108–123.
<https://doi.org/10.51519/journalita.volume3.issue2.year2022.page108-123>
- Maheswari, A. L., & Krisnanik, K. (2023). Analisis User Experience Dan Redesign Antarmuka Website Elsam Dengan Metode User Experience Questionnaire (Ueq). *Jurnal Sistem Informasi Dan Aplikasi (JSIA)*, 1(1), 1–13.
<https://doi.org/10.52958/jsia.v1i1.5888>
- Muhyidin, M. A., Sulhan, M. A., & Sevtiana, A. (2020). Perancangan Ui/Ux Aplikasi My Cic Layanan Informasi Akademik Mahasiswa Menggunakan Aplikasi

- Figma. *Jurnal Digit*, 10(2), 208. <https://doi.org/10.51920/jd.v10i2.171>
- Nathaniel Heros Mandaraka, Y. (2023). *Perancangan Ulang Ui/Ux Aplikasi Mobile Siakad Uny Menggunakan Metode Design Thinking Redesigning Ui/Ux Siakad Uny Mobile App Using Design Thinking*.
- Nurlifa, A., Maharani Dewi, A., & Haryoko, A. (2024). Perancangan Ui/Ux Aplikasi Fishline Menggunakan Metode Design Thinking. *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, 7(6), 3521–3529. <https://doi.org/10.36040/jati.v7i6.9016>
- Nurmaharani, S., & Heriyanto. (2023). Analisa Dan Perancangan Ui/Ux Aplikasi Penjualan Menggunakan Metode Design Thinking Pada Cv. Multi Ban Oto Servis Bekasi. *INFOTECH Journal*, 9(1), 46–53. <https://doi.org/10.31949/infotech.v9i1.4393>
- Nurtsani, N., & Sarvia, E. (2022). Perancangan dan Analisis User Interface/User Experience Online Store dengan Menggunakan Pendekatan Ergonomi (Studi Kasus: Wods). *Journal of Integrated System*, 5(1), 27–48. <https://doi.org/10.28932/jis.v5i1.4476>
- Oktaviani, S. N., Fikri Aziz, C., & Sulthon, B. M. (2022). KLIK: Kajian Ilmiah Informatika dan Komputer Analisa UI/UX Sistem Informasi Penjualan Berbasis Mobile Menggunakan Metode Prototype. *Media Online*, 2(6), 225–233. <https://djournals.com/klik>
- Pangaribuan, A. H. (2021). *Pengaruh Kualitas Pelayanan Dan Persepsi Harga Terhadap Kepuasan Pelanggan Jasa Transportasi Online Ojek (Studi Kasus Pada Pengguna Aplikasi Di Kota Medan)*.
- Prasetyaningsih, S., & Muchtar, S. P. N. (2023). Analisis Perbandingan User Experience pada Website dan Aplikasi Mobile Shopee Menggunakan UEQ. *JTIM : Jurnal Teknologi Informasi Dan Multimedia*, 5(3), 162–170. <https://doi.org/10.35746/jtim.v5i3.326>
- Pratama, W. S. A., & Indriyanti, A. D. (2023). Perancangan Design UI/UX E-Commerce TRINITY Berbasis Website Dengan Pendekatan Design Thinking. *Journal of Emerging Information Systems and Business Intelligence*, 04(01), 50–61.

- Rachmadi, R. J. (2024). *Evaluasi User Experience Aplikasi Coop Access Dengan Menggunakan Metode User Experience Questionnaire*. 2(2).
- Rahmalia, N. (2021). Yuk. *Kenali Perbedaan Wireframe, Mockup, Dan Prototype*.
- Rana, Z. F., Larasati, D., & Yudhiarma, Y. (2022). Preferensi Pengemudi Ojek Online Terhadap Lokasi Dan Kebutuhan Ruang Tempat Menunggu Di Kalimantan Barat Dan Sulawesi Selatan. *Langkau Betang: Jurnal Arsitektur*, 9(2), 212. <https://doi.org/10.26418/lantang.v9i2.54758>
- Ratna Nur Fadilah, & Dhian Sweetania. (2023). Perancangan Design Prototype Ui/Ux Aplikasi Reservasi Restoran Dengan Menggunakan Metode Design Thinking. *Jurnal Ilmiah Teknik*, 2(2), 132–146. <https://doi.org/10.56127/juit.v2i2.826>
- Razi, A. A., Mutiaz, I. R., & Setiawan, P. (2018). Penerapan Metode Design Thinking Pada Model Perancangan Ui/Ux Aplikasi Penanganan Laporan Kehilangan Dan Temuan Barang Tercecer. *Desain Komunikasi Visual, Manajemen Desain Dan Periklanan (Demandia)*, 3(02), 219. <https://doi.org/10.25124/demandia.v3i02.1549>
- Rivanka, D., Purnamasari, I., & Prihandani, K. (2023). Perancangan Ulang UI/UX Aplikasi Perpustakaan Berbasis Mobile dengan Menggunakan Metode Design Thinking (Studi Kasus: Perpustakaan Unsika). *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(3), 31755–31761.
- Rusdiana, L., & Setiawan, H. (2019). *Perancangan Aplikasi Monitoring Kesehatan Ibu Hamil Berbasis Mobile Android*. *Sistemasi*, 8 (1), 169.
- Schrepp, D. M. (n.d.). *No Title*.
- Simbolon, H. S. (2020). *Pengaruh Kualitas Layanan Dan Harga Terhadap Kepuasan Pelanggan Ojek (Studi Kasus Pada Kecamatan Medan Perjuangan Kota Medan)*.
- Sufandi, U. U., Trihapningsari, D., & Mellysa, W. (2022). Peluang Penelitian UI/UX pada Pengembangan Aplikasi Mobile: Systematic Literature Review. *Techno.Com*, 21(3), 411–433. <https://doi.org/10.33633/tc.v21i3.6059>
- Sugiyarti, N., & Hasani, R. A. (2023). Re-Design UI/UX IBS Core dengan Metode

Design Thinking Untuk Meningkatkan Pengalaman Pengguna. *KLIK: Kajian Ilmiah Informatika Dan Komputer*, 4(1), 93–102.

<https://doi.org/10.30865/klik.v4i1.1028>

Susilo, E. (2019). *Cara Menggunakan User Experience Questionnaire (UEQ) Pada Uji UX*. <https://www.edisusilo.com/cara-menggunakan-user-experience-questionnaire/>

Yulius, Y., & Pratama, E. (2021). Metode Design Thinking Dalam Perancangan Media Promosi Kesehatan Berbasis Keilmuan Desain Komunikasi Visual. *Besaung : Jurnal Seni Desain Dan Budaya*, 6(2), 111–116.
<https://doi.org/10.36982/jsdb.v6i2.1720>

Zahra, A. E., Zaidiah, A., & Isnainiyah, I. N. (2021). Redesign Aplikasi Gravote Dengan Metode Design Thinking. *Seminar Nasional Mahasiswa Ilmu Komputer Dan Aplikasinya (SENAMIKA)*, September, 401–410.

Zaidan Muhammad Arkan, Arfive Gandhi, dan A. P. K. (2023). *meningkatkan aspek-aspek User Experience berdasarkan pengukuran UEQ pada aplikasi Xyz II*. 10(5), 5081.



UNIVERSITAS ISLAM
RADEN RAHMAT