

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil evaluasi dan perancangan ulang UI/UX aplikasi Transjakarta (TIJE) dengan menggunakan pendekatan *Design Thinking*, diperoleh beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. Identifikasi Masalah UI/UX Pengguna

Melalui tahap *Empathize* yang dilakukan dengan wawancara mendalam kepada pengguna, berhasil diidentifikasi permasalahan utama terkait antarmuka dan pengalaman penggunaan aplikasi TIJE. Permasalahan tersebut meliputi:

- a. Kesulitan navigasi: Fitur pencarian rute sulit ditemukan karena letaknya tersembunyi dan ikon yang tidak mencolok.
- b. Keterbacaan rendah: Ukuran teks terlalu kecil dan kontras warna kurang, terutama saat digunakan di luar ruangan.
- c. Visualisasi peta yang kurang informatif: Ikon bus dan halte sulit dibedakan, serta pergerakan bus *real-time* tidak mudah dilacak.
- d. Alur pembayaran yang rumit: Proses pembayaran memerlukan banyak langkah dan kurang memberikan umpan balik visual yang meyakinkan.
- e. Akses informasi terbaru yang sulit: Fitur *feed* atau berita tersebar di beberapa menu dan tidak ada notifikasi.

2. Penerapan Metode *Design Thinking* dalam Perancangan Solusi

Pendekatan *Design Thinking* yang diterapkan melalui tahapan *Define*, *Ideate*, *Prototype*, dan *Test* terbukti efektif dalam menghasilkan solusi desain yang

berpusat pada pengguna. Setiap keputusan desain yang diambil selalu mengacu pada kebutuhan dan masalah yang telah diidentifikasi sebelumnya.

3. Hasil Perancangan Ulang UI/UX

Solusi desain yang dihasilkan berupa *prototype* aplikasi TIJE dengan beberapa peningkatan utama:

- a. Halaman Utama (Gambar IV.26): Peta interaktif dengan ikon bus berwarna oranye mencolok dan ikon halte berwarna biru, serta tombol pencarian rute yang selalu terlihat di *bottom navigation*.
- b. Halaman Detail Rute (Gambar IV.27): Tampilan rute dengan ukuran font besar, spasi lega, dan warna koridor yang kontras untuk meningkatkan keterbacaan.
- c. Halaman Pembelian Tiket (Gambar IV.28): Alur pembayaran *single-page* dengan *step indicator* dan konfirmasi visual yang jelas.
- d. Halaman *Feed* (Gambar IV.29): Tab khusus berita di halaman utama yang dilengkapi notifikasi *push*.
- e. Halaman Profil (Gambar IV.30): Tata letak sederhana dan navigasi menu yang intuitif.

4. Hasil Pengujian *Usability* dengan Metode SUS

Pengujian terhadap *prototype* yang telah dirancang melibatkan 71 responden dan diukur menggunakan *System Usability Scale* (SUS). Hasil perhitungan menunjukkan nilai rata-rata skor SUS sebesar 79,8. Berdasarkan tabel interpretasi SUS, nilai tersebut termasuk dalam kategori:

- a. *Acceptability Ranges: Acceptable* (Dapat Diterima)
- b. *Grade Scale: B* (Baik)
- c. *Adjective Rating: Good* (Baik) hingga mendekati *Excellent*

Nilai ini menunjukkan bahwa desain ulang UI/UX aplikasi TIJE mampu meningkatkan kemudahan penggunaan dan memberikan pengalaman yang memuaskan bagi pengguna. Dengan demikian, penerapan pendekatan *Design Thinking* terbukti efektif dalam menyelesaikan permasalahan UI/UX yang dikeluhkan pengguna.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, penulis memberikan beberapa saran untuk pengembangan lebih lanjut:

1. Pengujian dengan Metode Lain

Penelitian selanjutnya disarankan untuk menggunakan metode pengujian usability lainnya, seperti Think Aloud atau Heuristic Evaluation, untuk mendapatkan wawasan yang lebih mendalam mengenai interaksi pengguna dengan aplikasi. Metode Think Aloud dapat mengungkap proses berpikir pengguna saat menggunakan aplikasi, sementara Heuristic Evaluation dapat mengidentifikasi pelanggaran prinsip-prinsip usability secara lebih sistematis.

2. Iterasi Desain Berdasarkan Masukan Pengguna

Desain prototype yang telah dihasilkan pada penelitian ini masih bersifat konseptual. Untuk pengembangan lebih lanjut, disarankan untuk melakukan iterasi desain berdasarkan masukan dan temuan dari pengujian, guna mencapai tingkat usability yang lebih optimal. Perbaikan dapat difokuskan pada aspek-aspek dengan skor terendah dari kuesioner SUS.

3. Penambahan Jumlah dan Variasi Responden

Penelitian selanjutnya disarankan untuk melibatkan responden dengan jumlah yang lebih besar dan latar belakang yang lebih beragam (misal: berdasarkan

usia, frekuensi penggunaan, atau disabilitas). Hal ini bertujuan untuk mendapatkan data yang lebih representatif dan memastikan desain aplikasi dapat digunakan oleh seluruh lapisan masyarakat, termasuk penyandang disabilitas.

4. Pengembangan Fitur Tambahan

Berdasarkan eksplorasi ide pada tahap Ideate, masih terdapat beberapa fitur potensial yang belum diimplementasikan dalam prototype ini, seperti:

- a. Integrasi dengan layanan transportasi lain (MRT, LRT, KRL).
- b. Fitur favorite route untuk rute yang sering digunakan.
- c. Laporan gangguan atau masukan langsung dari pengguna.
- d. Mode ramah disabilitas (misal: pembaca layar, kontras tinggi).