

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **5.1 Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan terhadap aplikasi Domino's Pizza Indonesia menggunakan metode User Experience Questionnaire (UEQ), dapat disimpulkan bahwa pengalaman pengguna secara keseluruhan berada pada kategori sangat baik. Seluruh dimensi UEQ, yaitu daya tarik, kejelasan, efisiensi, ketepatan, stimulasi, dan kebaruan, memperoleh nilai rata-rata di atas batas positif serta termasuk dalam kategori Excellent berdasarkan perbandingan dengan benchmark UEQ internasional. Meskipun demikian, hasil evaluasi menunjukkan bahwa terdapat beberapa aspek UI/UX yang relatif masih perlu ditingkatkan, yaitu aspek stimulasi, ketepatan, dan efisiensi, yang memiliki nilai rata-rata paling rendah dibandingkan dimensi lainnya. Permasalahan yang muncul berkaitan dengan kurangnya daya tarik visual, alur navigasi yang masih panjang pada pemilihan menu, serta minimnya informasi status transaksi yang ditampilkan secara instan kepada pengguna.

Sebagai upaya perbaikan, penelitian ini mengusulkan rancangan mockup redesain antarmuka aplikasi yang berfokus pada peningkatan kualitas visual, penyederhanaan navigasi, serta penambahan fitur informasi transaksi secara real-time. Diharapkan usulan redesain tersebut dapat meningkatkan pengalaman pengguna dan membuat aplikasi Domino's Pizza Indonesia menjadi lebih intuitif, menarik, dan efisien dalam penggunaannya.

## 5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka saran yang dapat diberikan adalah sebagai berikut:

1. Bagi pengembang aplikasi Domino's Pizza Indonesia

Disarankan untuk mengimplementasikan hasil usulan redesain UI/UX yang telah dirancang, khususnya pada aspek visual, navigasi menu, dan transparansi informasi transaksi. Peningkatan pada fitur *real-time notification* dan *track order* juga perlu dipertimbangkan guna meningkatkan rasa aman dan kepastian bagi pengguna.

2. Bagi perusahaan

Evaluasi pengalaman pengguna sebaiknya dilakukan secara berkala dengan melibatkan pengguna aktif agar aplikasi dapat terus beradaptasi dengan kebutuhan dan ekspektasi pengguna. Hal ini penting untuk mempertahankan posisi aplikasi pada kategori Excellent dalam benchmark UEQ serta meningkatkan loyalitas pelanggan.

3. Bagi peneliti selanjutnya

Penelitian selanjutnya disarankan untuk menggunakan jumlah responden yang lebih besar dan melibatkan metode evaluasi tambahan, seperti usability testing, heuristic evaluation, atau System Usability Scale (SUS), sehingga hasil analisis dapat menjadi lebih komprehensif dan mendalam.

4. Bagi akademisi

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi dan acuan bagi penelitian sejenis yang membahas evaluasi dan pengembangan UI/UX aplikasi mobile menggunakan metode UEQ, khususnya pada sektor layanan makanan dan ecommerce.