# BAB V

# PENUTUP

## 5.1 Kesimpulan

Dari pengujian dan analisa.dalam bentuk hasil persentase dan hasil penelian skor aspek *Usability*. Masing-masing bentuk analisa di dapatkan hasil yang sama pada penilaian. Pada bentuk analisa persentase di dapatkan ialah 89,1%. untuk hasil kuesioner 64 responden. Dapat di simpulkan memiliki kualifikasi pada *User Interface* Angkot.in SANGAT BAIK dengan hasil yang juga BERHASIL. Lalu pada hasil analisa *Learnability, Efficiency, Memorybility, Error dan Satisfaction* memiliki rata rata kualifikasi Sangat Baik dan hasil Berhasil.

Pada bentuk analisa penilaian skala aspek *Usability* di dapatkan penilian skala aspek *Learnability, Efficiency, Memorybility, Error* dan *Satisfaction* dari hasil penilian skala aspek responden memiliki rata rata di atas 4, menunjukkan jika *User Interface Angkot.in* telah mempunyai nilai skor aspek *usability* yang SANGAT BAIK dan siap diterapkan dalam bentuk aplikasi.

Dari hasil dua pengujian diatas, metode.*Design thinking* yang.digunakan dalam perancangan..*User Interface* aplikasi *Angkot.In* dapat dikatakan berhasil, karena dapat memecahkan masalah pengguna dan.membri.solusi yang tepat guna berupa design *User Interface* yang siap diterapkan dalam bentuk aplikasi.

## 5.2 Saran

Perancangan *User Interface* aplikasi angkot di Kota Malang masih jauh dari kata sempurna. Maka rancangan perlu lebih dikembangkan supaya *user interface*.yang..telah dirancang bisa..diterapkan dalam benuk aplikasi Transportasi Angkot dengan baik dan siap dioperasikan. Dalam perancangan *User Interface* perancang harus memastikan kebutuhan pengguna serta kegunaan dari elemen elemen yang ada pada *User Interface* tersebut, dan juga memperhatikan *User Experience* rancangan yang dirancang, agar alur sistem yang dirancang dapat teapt guna dengan yang dibutuhkan oleh pengguna, serta tetap meperhatikan *step by step* perancangan itu sendiri.