

BAB 5 PENUTUP

Berdasarkan hasil penelitian yang telah didapatkan, maka penulis mendapatkan kesimpulan dan saran sebagai berikut.

5.1 Kesimpulan

1. Metode *Design Thinking* dan *Atomic Design* memiliki peranan yang signifikan dalam proses perancangan desain aplikasi tanda tangan elektronik.
2. Berdasarkan aspek *task success rate*, rancangan desain memiliki nilai keberhasilan sebesar 97% yang mengindikasikan bahwa pengguna memiliki kemudahan dalam mencapai tujuan saat menggunakan produk.
3. Berdasarkan aspek *time-on-task*, rancangan desain dinilai memiliki tingkat *usability* yang tinggi namun masih memiliki potensi kesulitan dari sisi pengguna.
4. Berdasarkan aspek *system usability scale* didapatkan hasil skor *adjective rating* sebesar **73,5** atau **nilai C** yang mengindikasikan rancangan desain berhasil memenuhi kebutuhan serta ramah untuk pengguna.

5.2 Saran

1. Mempelajari proses pembuatan *design system* pada aplikasi Figma dan mempelajari penggunaan *design system* yang telah dibuat sehingga mempermudah perancangan lanjutan maupun pengembangan dari aplikasi tanda tangan elektronik (U-Sign).

2. Membuat desain *mockups* yang jauh lebih *scalable* dengan memanfaatkan fitur lebar dan tinggi maksimum untuk kontainer *mockups*.
3. Bila jumlah responden di bawah 10, disarankan untuk menggunakan metode pengambilan data melalui tatap muka secara langsung ditambah dengan survei sehingga mempercepat proses pengambilan data dan memperkecil kemungkinan terjadinya *human error* dalam proses *usability testing*.
4. Menggunakan aplikasi Maze dalam melakukan *usability testing* sehingga mendapatkan data yang lebih akurat dan detail seperti waktu yang dihabiskan pengguna. Aplikasi Maze juga dapat menggantikan peran aplikasi Google Form dalam menerima data *usability testing* yang diberikan pengguna.

