

BAB V

KESIMPULAN & SARAN

5.1 Kesimpulan

Pada bagian ini akan dipaparkan beberapa kesimpulan yang dapat diambil berdasarkan temuan hasil pengujian yang telah dilakukan untuk perancangan antarmuka aplikasi Andum menggunakan metode *Design Thinking*. Berikut adalah kesimpulan yang telah diambil.

1. Secara umum perancangan antarmuka aplikasi menggunakan *Design Thinking* dapat menghasilkan rancangan yang mengakomodir kebutuhan pengguna serta menciptakan *user experience* yang baik. Tahapan-tahapan dalam metode *Design Thinking* yaitu dari proses *Emphatize*, *Define*, *Ideate*, *Prototype*, dan *Testing* pada perancangan antarmuka aplikasi Andum sangat membantu dalam menghasilkan rancangan *prototype* yang sesuai dengan keinginan pengguna.
2. Berdasarkan hasil pengujian yang telah dilakukan untuk aplikasi Andum sebagian besar dari partisipan dapat menggunakan fitur yang telah disediakan dalam aplikasi Andum dengan baik. Namun, beberapa partisipan masih mengalami kesulitan dalam mengoperasikan sistem aplikasi dengan beberapa alasan sistem yang masih membingungkan sehingga membutuhkan bantuan yang lebih dari orang lain, sistem yang kurang konsisten, dan kurang pemahannya dalam menjalankan sistem aplikasi Andum. Hal ini menunjukkan bahwa masih ada ruang untuk berkembang pada aplikasi Andum agar dapat diterima dengan lebih baik oleh pengguna.

5.2 Saran

Berdasarkan dari penkajian hasil pengujian dapat menghasilkan beberapa saran yang sekiranya dapat bermanfaat bagi lembaga maupun penelitian yang selanjutnya. Berikut adalah saran-saran yang didapatkan

1. Dalam merancang antarmuka, perancang harus selalu mempertimbangkan *user experience* dari rancangan yang sudah dihasilkan agar sistem yang dikembangkan berjalan sesuai dengan keinginan pengguna dan dapat dengan mudah membantu pengguna dalam menyelesaikan *task* melalui fitur yang disediakan dalam sistem
2. Sebuah tutorial sangat dianjurkan untuk calon pengguna terlebih untuk aplikasi yang baru dan belum pernah ditemui oleh calon pengguna.
3. Dalam merancang sebuah sistem fitur dalam sebuah aplikasi lebih baik menggunakan desain yang efektif dan tidak berulang-ulang agar tidak membingungkan pengguna.
4. Dalam merancang antarmuka, perancang harus selalu mendasarkan rancangannya pada prinsip rancangan desain, dan prinsip perancangan antarmuka baik untuk aplikasi maupun *website*.