

## **BAB V**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **5.1 Kesimpulan**

Penelitian ini telah dilakukan dengan hasil akhir prototipe sebuah aplikasi dengan platform android. Dapat dikatakan juga sudah menghasilkan desain interaksi yang sesuai dengan kebutuhan dari pengguna yaitu anak sekolah dasar kelas III di SDN Karang Mekar Mandiri 1 Cimahi, dengan menggunakan metode pendekatan design thinking. Terdapat beberapa tahapan dalam pendekatan design thinking, yaitu *empathize* (interview), *define* (diskusi), *ideate* (diskusi dan mind mapping), *prototype* (userflow, wireframe dan prototyping) dan sampai ke tahapan pengujian. Hasil pengujian yang telah dilakukan pada desain interaksi untuk anak sekolah dasar kelas III di SDN Karang Mekar Mandiri 1 Cimahi yang sudah dirancang oleh peneliti dengan menggunakan metode usability testing menyatakan bahwa desain tersebut memenuhi tujuan pengujian yang diharapkan dimana nilai rata-rata keberhasilan tugas (Efektifitas) usability testing yang dilakukan partisipan mencapai angka **93.2%** dapat dikatakan efektif, dan nilai dari system usability scale (SUS) mendapatkan nilai **84** termasuk ke dalam nilai acceptable atau diterima oleh pengguna aplikasi. Serta hasil dari pengujian yang dilakukan dapat dikatakan sudah cukup memenuhi dari tujuan penelitian dengan membantu siswa memahami materi makanan bergizi dan juga membantu siswa untuk mampu melakukan penyusunan isi piringku dengan pedoman gizi seimbang dengan menggunakan solusi desain interaksi permainan yang diimplementasikan.

#### **5.2 Saran**

Saran untuk penelitian berikutnya dalam pengembangan prototipe: pertama, menghadirkan fitur panduan audio untuk membantu pengguna memahami materi dengan lebih baik. Kedua, mencoba memakai pendekatan atau metode alternatif selain *design thinking* untuk merancang desain interaksi dan solusi. Terakhir, pertimbangkan penggunaan metode pengujian yang berbeda guna memastikan hasil pengujian yang lebih akurat dan relevan.