

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini akan menjelaskan kesimpulan yang di dapat dari pembahasan pada bab – bab sebelumnya dan juga saran untuk pengembangan dan penelitian selanjutnya.

V.1 KESIMPULAN

Setelah selesai melakukan penelitian ini dapat di ambil kesimpulan yang di dapatkan diantaranya :

Dengan menggunakan pendekatan design thinking dapat mengetahui berbagai kebutuhan dan masalah dari pengguna yang juga di rasakan oleh penulis sehingga penulis dapat memahami kebutuhannya untuk dibuatkan solusi untuk mencapai tujuan pengguna sesuai dengan apa yang pengguna butuhkan.

Perancangan desain antarmuka / purwarupa pada aplikasi mobile secreteative dapat dengan mudah di gunakan dengan flow yang mudah sehingga fitur utama pemesanan tiket dapat digunakan dengan efisien oleh pengguna hal ini di buktikan dengan skor nilai pengujian learnability sebesar 100% artinya pengguna dapat dengan mudah mempelajari alur aplikasi secreteative dengan baik selain itu tingkat efisiensi purwarupa aplikasi mobile secreteative ini pengguna berhasil menyelesaikan tasknya 2 persen perdetik dan mendapatkan nilai keseluruhan efficiency sebesar 100% artinya pengguna dapat dengan baik menjalankan fitur pada purwarupa aplikasi secreteative ini.

Secara keseluruhan perancangan purwarupa desain interaksi secreteative ini pun mendapatkan kepuasan yang baik hal ini dilihat dari penilaian system usability scale dengan mendapatkan dapat skor akhir rata rata sebesar 88, maka skor tersebut termasuk kedalam kategori EXCELLENT dengan grade scale B. Berdasarkan dari hasil usability tersebut maka mendapatkan penilaian yang dapat di terima atau layak di pergunkan.

V.2 SARAN

Pada proses design thinking di harapkan untuk lebih memahami pengguna, di sarankan melakukan observasi dengan langsung ke pengguna selama beberapa

hari untuk lebih merasakan apa yang di butuhkan oleh pengguna dengan metode design thinking.