

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

4.5 KESIMPULAN

Berikut adalah kesimpulan yang didapat sebagai hasil dari pelaksanaan dan pengujian pada penelitian ini :

- Hasil menunjukkan bahwa desain *mobile app* dapat memudahkan pengguna untuk melakukan berbagai macam aktivitas dalam aplikasi. Hasil pengujian pada desain UI/UX aplikasi seluler SpringPlate juga menunjukkan bahwa pengguna dapat memahami alur aplikasi berkat desainnya.
- Memahami keinginan dan kendala pengguna merupakan tujuan setelah menyelesaikan semua tahapan proses. Hasil akhir yang dicapai adalah menawarkan solusi kepada restoran SpringPlate, yang meliputi pengembangan desain tampilan untuk memberikan pengalaman pengguna terbaik untuk semua aktivitas yang berjalan dalam *mobile app* SpringPlate.
- Perancangan *User Interface User Experience Design* Restoran Online Springplate menggunakan Figma dengan Metode *Design Thinking* mudah dioperasikan dan *user friendly* sehingga dapat membantu dalam proses Pembelian Makanan Secara online.

4.6 Saran

Rekomendasi alternatif yang dapat dijadikan pertimbangan untuk pengembangan rancangan ini kedepannya antara lain:

1. Diharapkan Perancangan User Interface User Experience Restoran Online Springplate Dapat direalisasikan.
2. Tampilan antarmuka setiap tahun selalu berubah. Hal ini diharapkan agar tampilan pada Springplate akan terus meningkat seiring dengan perkembangannya dan tidak hanya berakhir pada penelitian ini saja untuk membuat pemakaiannya menjadi lebih mudah bagi para pengguna.

