

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Setelah selesai dilakukannya penelitian pada aplikasi promo menggunakan metode design thinking dan system usability scale. Peneliti memperoleh hasil sebagai berikut:

1. Penelitian ini memiliki kesimpulan bahwa rancangan desain aplikasi yang peneliti buat menggunakan metode design thinking mudah digunakan dan mudah dimengerti oleh pengguna, karena diperkuat dengan pengujian menggunakan metode System Usability Scale (SUS) yang mana didapatkan score SUS senilai “**82,55**” dinyatakan masuk dalam kategori Grade A dengan Adjective Excellent .
2. Penelitian ini berhasil meningkatkan experience pengguna dalam mencari informasi promo pada pemesanan produk dan menghasilkan desain user interface dan user experience yang sesuai dengan kebutuhan pengguna.

5.2 Saran

Penelitian ini dapat dikembangkan dan diimplementasikan pengerjaannya. Penulis memberikan saran yang dapat dijadikan acuan guna meningkatkan perancangan ui/ux desain atau dikembangkan menjadi sebuah aplikasi, yaitu:

1. Disarankan jika waktu yang dilakukan cukup dan memungkinkan, pada tahapan pengumpulan data lebih baik mencari juga melalui ulasan yang ada di aplikasi sejenis pada google play store atau dari manapun, tujuannya supaya lebih mengetahui permasalahan yang sering dialami pengguna selama menggunakan aplikasi sejenis agar dapat diimplementasikan saat pengembangan.

2. Disarankan ketika akan dikembangkan menjadi sebuah aplikasi, dilakukan penelitian juga terhadap aplikasi dari segi bisnis, keamanan data, dan sumber daya manusia agar pengembangan aplikasi Prome dapat diperluas dari berbagai sudut pandang bukan hanya sudut pandang pengguna.

