

## **BAB V**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **5.1 Kesimpulan**

Berdasarkan keseluruhan proses penelitian yang telah dilakukan, peneliti menarik kesimpulan bahwa penelitian yang dilakukan menghasilkan rancangan dari pengembangan hingga ke *high fidelity prototype* aplikasi mobile iPusnas dengan menerapkan metode *design thinking*. Hasil akhir analisa data menunjukkan waktu yang dibutuhkan pengguna dalam menyelesaikan tugas adalah 0,014 *goals/sec* dengan tingkat keberhasilan 99,05% dan penggunaan *user experience questionnaire* (UEQ) pada enam skala: *attractiveness, perspicuity, efficiency, dependability, stimulation, novelty* memperoleh penilaian kategori “*excellent*”. Dengan kata lain, proses pengembangan antarmuka iPusnas yang dilakukan menghasilkan pemahaman pengguna dalam menjalankan aplikasi dengan lebih cepat dan kesan aplikasi yang lebih baik.

#### **5.2 Saran**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan peneliti, beberapa saran yang dapat diberikan adalah metode *design thinking* apabila masih belum memenuhi kebutuhan pengguna, maka dapat dilakukan iterasi untuk mencapai pengembangan antarmuka yang tepat dan sesuai dengan tujuan hingga hasil yang diperoleh dapat diterima mayoritas pengguna dengan baik. Selain itu, untuk pengambilan data dapat ditambahkan instrumen demografi untuk mengetahui asal domisili responden dan perancangan prototipe dan masukan dari pengguna dapat terus dikembangkan untuk diterapkan.