

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dalam pembuatan rancangan *prototype* desain *UIUX* (*user interface / user experience*) menggunakan metode *design thinking* untuk mempermudah pengguna dalam mempelajari dan menggunakan aplikasi edukasi balita, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut :

1. Dengan metode *design thinking* yang digunakan dapat menjawab kebutuhan dari pengguna yang dapat mencapai tujuannya, karena ada tahap *emphaty* yang membuat peneliti memahami kebutuhan dari pengguna karena ikut merasakan apa yang pengguna butuhkan.
2. Perancangan *UIUX* (*user interface / user experience*) mobile aplikasi edukasi untuk balita telah menghasilkan rancangan desain dalam bentuk *prototype* figma yang dimana bisa diakses melalui link.
3. Hasil presentase penilaian terhadap 10 responden adalah setuju = 50%, netral = 46%, dan sangat setuju = 4 % sehingga jumlah presentase nya pas 100%. Untuk hasil presentase penilaian dari 2 responden ahli adalah setuju = 40%, netral = 50%, dan tidak setuju = 10%.

5.2 Saran

Berdasarkan penelitian yang sudah dilakukan ini, peneliti sadar akan banyak kekurangan. Dari kekurangan yang ada dapat membuat perancangan *user interface* dan *user experience* yang lebih baik lagi. Berikut adalah saran yang peneliti berikan untuk mengembangkan dan menyempurnakan penelitian:

- a. Dalam tahap *emphaty map* harus bisa dimaksimalkan dengan baik lagi dari data wawancara pengguna karena data yang didapatkan dalam tahap selanjutnya sangat menentukan tahap – tahap selanjutnya dalam *design thinking*.

- b. Jika desain ini nantinya sudah diimplementasikan, maka peneliti selanjutnya dapat melakukan evaluasi dengan menambah jumlah responden dan hasil mendetail menggunakan metode penilaian yang lain.
- c. Pengembangan aplikasi dengan lebih banyak menambahkan fitur-fitur, seperti fitur games diberikan animasi atau video.

