

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dalam pembuatan rancangan *prototype* desain *UI/UX* (*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 *UI/UX* (*user interface / user experience*) mobile aplikasi edukasi untuk balita telah menghasilkan rancangan desain dalam bentuk *prototype* dan telah dilakukan pengujian menggunakan *system usability scale (SUS)* dengan nilai rata-rata 80,25.
3. Hasil skor akhir rata-rata penilaian terhadap 30 responden memperoleh nilai 80,25 sehingga hasil ini menunjukkan bahwa perancangan desain website dapat diterima oleh penggunanya dan berada diatas standar nilai rata-rata *usability* yang telah ditetapkan.

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.

