

BAB 5 PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Penggunaan metode *design thinking* sangat efektif dalam merancang *user interface* dan *user experience* pada aplikasi evskin. Mulai dari pengumpulan data ,perancangan sketsa *wireframe* hingga di implemetasikan ke *prototype*. Metode ini memfokuskan ke pengguna yang menggunakan aplikasi ini dan juga mendapatkan hasil yang memuaskan karena perancangan ini melibatkan calon pengguna aplikasi secara langsung. hasil pengujian yang dilakukan dengan perhitungan *system usability scale* didapat skor 84,75. Dapat disimpulkan bahwa pada penilaian *usability testing*, perancangan aplikasi dapat diterima oleh pengguna karena memenuhi ketentuan *acceptable*.

5.2 Saran

Dalam perancangan dan pengujian perancangan *ui/ux* aplikasi evskin, masih terdapat kekurangan dan perlu adanya perbaikan untuk mendapatkan rancangan yang lebih baik lagi. Berikut merupakan saran yang diberikan untuk penelitian ini :

1. Mengembangkan *prototype* menjadi sebuah aplikasi nyata yang dapat digunakan maupun diakses oleh *user*.