

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **5.1 Kesimpulan**

Setelah melalui proses identifikasi masalah, analisa kebutuhan, hingga evaluasi, dapat disimpulkan bahwa :

1. Perancangan ulang UI/UX aplikasi AGP Food menggunakan metode *design thinking* yang dilakukan dengan 5 tahapan, yaitu *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test* meliputi penyederhanaan dan penyesuaian kembali tata letak dan fitur yang ada, serta menambahkan detail informasi yang dibutuhkan oleh pengguna.
2. Pada studi kasus dalam penelitian ini penggunaan metode *design thinking* telah sesuai dengan kebutuhan pengguna, efektif, efisien dan memiliki nilai guna yang baik. Hal ini sesuai dengan hasil yang diperoleh dari proses pengujian untuk dapat mengetahui *usability* dengan menggunakan metode SUS (*System Usability Scale*) dengan skor 89 dan masuk dalam kategori "Excellent" dengan *grade scale* B. Artinya secara *usability* berdasarkan data tersebut mendapatkan penilaian dapat diterima atau layak.

#### **5.2 Saran**

Dalam perancangan dan pengujian desain baru aplikasi UI/UX AGP Food masih terdapat kekurangan dan perlu adanya perbaikan untuk mendapatkan aplikasi yang lebih baik lagi, berikut adalah beberapa saran yang dapat diberikan pada penelitian ini :

1. Pada tahapan *empathize*, dalam pencarian masalah dan kebutuhan pengguna apabila kondisi dan waktu masih memungkinkan disarankan untuk menambah jumlah responden. Tujuannya untuk mendapatkan pandangan yang lebih luas terkait permasalahan dan kebutuhan pengguna dalam penggunaan aplikasi tersebut.
2. Dalam hal *user research*, dapat ditingkatkan lagi melalui teknik-teknik seperti membuat *user journey*.
3. Tampilan beranda lebih disempurnakan lagi agar dapat membuat pengguna merasa lebih nyaman.

Demikian kesimpulan dan saran dari penulis yang dirasa perlu agar aplikasi ini lebih dapat berkembang. Kritik dan saran yang membangun sangat diharapkan oleh penulis demi kesempurnaan penelitian ini.