

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Perancangan UI/UX Aplikasi Ayo Belajar menggunakan *Design Thinking* berhasil menciptakan pengalaman pengguna yang optimal melalui proses efisien dan solusi efektif. Metode *Design Thinking* digunakan untuk memahami kebutuhan pengguna, mengidentifikasi masalah, dan mengembangkan solusi inovatif.

Dalam perancangan ini, penulis memperoleh wawasan mendalam tentang pengguna target dan tantangan yang dihadapi. Tahap ideate menghasilkan ide-ide kreatif yang dievaluasi dan diimplementasikan menjadi *prototype* dalam tahap *prototype*. *Prototype* tersebut kemudian diuji melalui *usability testing*, memperoleh umpan balik berharga dari pengguna.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, terdapat beberapa saran yang dapat diberikan untuk pengembangan selanjutnya:

1. Mempelajari kemungkinan pengembangan fitur personalisasi dalam aplikasi Ayo Belajar, di mana pengguna dapat mengatur preferensi dan konten yang sesuai dengan kebutuhan mereka. Penelitian ini dapat membantu dalam meningkatkan pengalaman pengguna dengan memberikan solusi yang lebih disesuaikan dengan kebutuhan individu.
2. Melakukan studi perbandingan dengan aplikasi sejenis dalam domain pembelajaran atau edukasi. Langkah ini akan membantu dalam mengenali kelebihan dan kelemahan aplikasi Ayo Belajar, serta menemukan bidang-bidang di mana perbaikan dapat dilakukan untuk menghadapi persaingan secara efektif di pasar.
3. Melakukan penelitian yang difokuskan pada evaluasi dampak penggunaan aplikasi Ayo Belajar terhadap pencapaian hasil pembelajaran pengguna. Penelitian ini melibatkan pengumpulan data terkait kemajuan belajar, motivasi, dan efektivitas aplikasi dalam meningkatkan pengetahuan dan

keterampilan pengguna.

