

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### 5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dalam pembuatan rancangan prototype desain UI/UX menggunakan metode *design thinking* untuk mempermudah pengguna dalam mempelajari dan menggunakan aplikasi mobile Pintarnity, 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 mobile aplikasi *mobile e learning* telah menghasilkan rancangan desain dalam bentuk prototype figma yang dimana bisa diakses melalui link.
3. Pada pengujian *usability testing* diperoleh nilai 6,3 dari 7. Nilai 6,3 dinyatakan mudah untuk pengguna.

#### 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:

1. Dalam tahap *emphaty map* harus bisa dimaksimalkan dengan baik lagi dari data *secondary research* karena data yang didapatkan dalam tahap selanjutnya sangat menentukan tahap – tahap selanjutnya dalam design thinking.
2. Pengembangan aplikasi dengan lebih banyak menambahkan fitur-fitur, seperti fitur kelas diberikan quiz setiap pertemuan untuk mengevaluasi materi.