

## BAB V

### PENUTUP

#### 5.1 Kesimpulan

Hasil penelitian yang telah dilakukan diharapkan dapat berguna dan berfungsi bagi *GCM Foundation* dan dapat menarik lebih banyak pengguna dan dari hasil analisa dan pembahasan sebelumnya, dapat ditarik kesimpulan dan saran sebagai berikut:

1. Metode *Design Thinking* dapat digunakan dalam perancangan *user interface* (UI) dan *user experience* (UX) untuk menghasilkan desain yang sesuai dengan kebutuhan pengguna. Penggunaan pendekatan ini pada perancangan aplikasi AKM ini telah membuahkan hasil desain yang diharapkan memberikan kemudahan bagi pengguna dengan sedikit perubahan yang diperlukan.
2. Observasi dan wawancara pada tahap "*empathize*" merupakan langkah penting dalam *Design Thinking*. Melakukan observasi dan wawancara mendalam dengan klien atau calon pengguna membantu dalam mengidentifikasi kebutuhan yang sebenarnya, sehingga desain aplikasi dapat memberikan kenyamanan dan memenuhi kebutuhan pengguna.
3. Tahapan pada *Design Thinking* dapat dilakukan secara berulang untuk mencapai hasil desain yang terbaik. Proses ini melibatkan literasi dan pengulangan tahap-tahap, termasuk observasi, wawancara, pemahaman pengguna, *ideation*, *prototyping*, dan pengujian. Dengan pendekatan ini, desain dapat terus diperbaiki dan disesuaikan dengan kebutuhan pengguna yang lebih baik.

Setelah desain dari AKM ini jadi, pihak dari *GCM Foundation* mempresentasikan aplikasi tersebut kepada dinas pendidikan Kota Magelang. Dan kabarnya, pihak dari dinas pendidikan Kota Magelang setuju dan sepakat untuk menggunakan AKM sebagai sarana latihan ujian untuk seluruh sekolah SD (sekolah dasar) hingga SMA (sekolah menengah atas) yang ada di Kota Magelang.

## 5.2 Saran

Penelitian ini tentunya masih memiliki batasan dan kekurangan, oleh sebab itu ada beberapa saran yang bisa dikembangkan dan diaplikasikan oleh peneliti selanjutnya agar penelitian mengenai topik ini menjadi lebih baik lagi yaitu:

Metode *design thinking* perlu banyaknya literasi sampai memenuhi kebutuhan pengguna sepenuhnya dan pada penelitian ini menurut peneliti literasi yang dilakukan masih sangat minim, sehingga pada tahap awal peneliti merasa kesulitan untuk memahami alur aplikasi yang diinginkan. Selain itu, setelah adanya tahap evaluasi, ada beberapa perubahan yang tidak konsisten, seperti penggunaan kata *dashboard* yang sebelumnya menggunakan kata beranda. Pemilihan Bahasa yang akan digunakan pada sebuah desain menjadi nilai tambah agar desain menjadi konsisten dan terkesan lebih estetik.

