

BAB V PENUTUP

Pada bagian BAB V peneliti menjelaskan mengenai hasil kesimpulan dan saran dari tahapan – tahapan pada perancangan *user interface* dan *user experience* menggunakan metode *design thinking* dalam mempelajari dan menggunakan Aplikasi Platform Musik.

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil dari tahapan – tahapan perancangan, pembuatan dan pengujian pada perancangan *user interface* dan *user experience* menggunakan metode *design thinking* untuk mempermudah pengguna dalam mempelajari dan menggunakan aplikasi Platform Musik, yang didapatkan beberapa kesimpulan. Berikut kesimpulan yang didapat:

- a) 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.
- b) Pada pengujian *usability testing* aplikasi didapatkan kesimpulan bahwa pengujian yang dilakukan telah berhasil dengan mengacu pada hasil tiap halaman yang dilakukan pengujian.
- c) Pada Analisa data dari *usability testing* didapatkan hasil perhitungan jawaban responden pada proses aspek *learnability* yang diperoleh angka sebesar 90% dan pada aspke *memorability* diperoleh angka sebesar 80%. Hasil total keseluruhan dapat disimpulkan bahwa 85% pertanyaan dapat dijawab oleh responden, sedangkan 15% pertanyaan yang tidak dijawab oleh responden.

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:

- a) Dalam tahap *emphaty map* harus bisa dimaksimalkan dengan baik lagi dari data wawancara pengguna karena data yang didapatkan dalam tahap selanjutnya sangat menentukan tahap – tahap selanjutnya dalam *design thinking*.
- b) Pada saat pengujian bisa ditambah dengan beberapa indikator pengujian yang lain yang bisa digunakan untuk lebih memastikan kemudahan penggunaannya dalam mencapai tujuannya.
- c) Pengembangan pada aplikasi dengan membuat *multiplatform* pada user.

