

BAB III PENUTUP

3.1 Kesimpulan

Kesimpulan dari penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan metode *design thinking* dalam pengembangan aplikasi pembayaran iuran kontrakan menggunakan *e-wallet* dapat dilakukan dengan lima tahap, yaitu *empathize, define, ideate, prototype, dan test*. Proses tersebut membantu mengidentifikasi kebutuhan pengguna dan merancang solusi yang dapat memenuhi kebutuhan pengguna. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa prototipe mencapai skor 6,7 dari 7 (dengan tingkat keberhasilan 95%), yang menunjukkan bahwa produk akhir telah sesuai dengan kebutuhan pengguna, berdasarkan *feedback* untuk penilaian secara keseluruhan tampilan aplikasi pembayaran iuran kontrakan melalui dompet elektronik. Dengan menerapkan metode *design thinking*, desain produk yang dikembangkan dapat memudahkan pengguna untuk mengakses informasi dan melakukan pembayaran iuran kontrakan dengan mudah kapanpun dan dimanapun melalui perangkat *mobile*. Proses ini juga mengarah pada perubahan interaksi keuangan pengguna dengan properti mereka.

3.2 Saran

Saran untuk pengembangan lebih lanjut mencakup cakupan yang lebih luas, misalnya rumah susun atau apartemen, dan penyertaan mekanisme yang memungkinkan penyewa membayar lebih murah dari yang seharusnya (*dispensasi*). Direkomendasikan agar jumlah responden dalam tahap empati ditingkatkan dan instrumen penilaian serta jumlah responden dalam tahap pengujian diperluas untuk mengeksplorasi sebanyak mungkin kebutuhan pengguna dan masalah dalam pengumpulan informasi.

Dengan mengimplementasikan saran-saran tersebut, penelitian ini dapat memberikan wawasan yang berharga mengenai inovasi dan keberhasilan dalam pengembangan aplikasi pembayaran iuran kontrakan dengan sistem pembayaran dompet elektronik, serta memastikan solusi yang dihasilkan memenuhi ekspektasi dan kebutuhan pengguna.