

## **BAB III PENUTUP**

### **3.1 Kesimpulan**

Berdasarkan pembahasan dalam Bab II, dapat disimpulkan bahwa pengembangan aplikasi mobile penyedia informasi dan pengumpulan data untuk Kementerian Pemuda dan Olahraga Republik Indonesia dengan pendekatan Desain Thinking melibatkan serangkaian kegiatan yang mencakup identifikasi kebutuhan pengguna, perencanaan pengembangan, desain produk, pengembangan teknis, peluncuran, evaluasi, pemeliharaan, dan pengembangan lanjutan. Proses ini didasarkan pada pendekatan inovatif dan berpusat pada pengguna untuk memastikan produk yang dihasilkan relevan, fungsional, dan dapat memenuhi ekspektasi pengguna.

### **3.2 Saran**

Berikut beberapa saran yang dapat dikembangkan dalam pengembangan produk:

1. Melakukan iterasi lebih lanjut pada antarmuka pengguna berdasarkan umpan balik pengguna. Menambahkan fitur-fitur yang dapat meningkatkan pengalaman pengguna dan membuat aplikasi lebih intuitif.
2. Menerapkan sistem pengumpulan umpan balik terus menerus dari pengguna dan pihak terkait. Menggunakan data umpan balik untuk melakukan perbaikan dan peningkatan secara terus-menerus.
3. Identifikasi dan penentuan prioritas dalam dokumentasi memiliki peran krusial dalam mendukung proses Design Thinking. Dengan mengidentifikasi elemen-elemen kunci yang memerlukan dokumentasi, tim dapat memahami dengan lebih baik aspek-aspek esensial yang perlu diberikan perhatian.