

## BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

### 5.1 Kesimpulan

Perancangan *UI/UX* Aplikasi Sam.ma menggunakan Design Thinking berhasil menciptakan pengalaman pengguna yang optimal melalui proses efisien dan solusi efektif. Metode *Design Thinking* digunakan untuk memahami kebutuhan pengguna, mengidentifikasi masalah, dan mengembangkan solusi inovatif.

Berdasarkan hasil analisa dari data yang sudah dikumpulkan, terdapat beberapa kesimpulan yang diberikan antara lain:

1. Dalam perancangan *UI/UX* aplikasi ini, penulis menggunakan metode *Design Thinking*, agar pengguna dapat memahami kebutuhan dan dapat mengembangkan solusi dan mengidentifikasi masalah .
2. Perancangan aplikasi ini di harapkan dapat membuat dampak besar bagi ekonomi lokal .

### 5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, terdapat beberapa saran yang dapat diberikan untuk pengembangan selanjutnya:

1. Sam.ma dibangun atas kesadaran diri, dimana sampah dibentuk dan memiliki kesepahaman pada kehidupan di masyarakat.
2. Perlunya pengembangan Sam.ma pada wacana edukasi dan sosialisasi mengenai sampah berdasarkan pemahaman masyarakat yang dapat memunculkan agen-agen yang memiliki motivasi dan komitmen dalam mengatur strategi yang inovatif untuk pengembangan sampah berkelanjutan.