

BAB III PENUTUP

3.1 Kesimpulan

Didapatkan kesimpulan bahwa pengembangan desain *user interface* aplikasi mobile Kitabisa dilakukan dengan metode *design thinking* yang terdiri dari 5 tahap yaitu: *emphatize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *tes*. Fokus utama pada pengembangan ini yaitu melakukan perubahan besar pada bagian “Berita” yang bisa diakses melalui menu Inbox di navigasi menu kemudian dapat dilihat bagian Berita di sebelah Pesan. Berdasarkan hasil pengujian *usability testing* yang dilakukan pada *prototype* figma *witreframe high-fidelity*, didapatkan nilai 1.82 untuk *Attractiveness*, 1.71 untuk *Pragmatic Quality*, dan 1.46 untuk *Hedonic Quality*. Berdasarkan hasil rata-rata yang sudah didapatkan, maka pengembangan desain *user interface* aplikasi mobile Kitabisa menunjukkan evaluasi positif yang berarti desain *user interface* aplikasi Kitabisa ini memiliki pengalaman pengguna yang memuaskan.

3.2 Saran

Sebagai langkah selanjutnya agar penelitian ini menjadi lebih baik, peneliti merekomendasikan untuk melakukan pengembangan implementasi bukan hanya sampai *frontend*, tetapi disempurnakan sampai *backend*.