

BAB IV PENUTUP

4.1 Kesimpulan

Proses perancangan ini didorong oleh rendahnya literasi digital di Indonesia dibandingkan dengan negara-negara ASEAN lainnya. Perancangan UI/UX aplikasi Chacha Bootcamp berbasis website bertujuan untuk memudahkan proses pembelajaran anak-anak usia 7 hingga 12 tahun. Metode yang digunakan adalah Design Thinking, yang meliputi tahapan Empathize, Define, Ideate, Prototype, dan Test. Dalam setiap tahapan ini, dimulai dari riset kebutuhan pengguna, merumuskan masalah, mengembangkan ide-ide solusi, menciptakan prototype yang dinamis, hingga menguji desain untuk memastikan kemudahan penggunaan. Prototype dalam bentuk high fidelity design diuji oleh calon pengguna melalui usability testing menggunakan tools Prototype dari Figma, serta melalui In-Depth Interview dan Single Ease Question (SEQ). Hasil testing menunjukkan bahwa partisipan dapat dengan mudah menyelesaikan semua skenario dengan sedikit kesalahan dan waktu pengerjaan yang efisien. Berdasarkan Single Ease Question (SEQ), 6 partisipan memberikan skor antara 6 hingga 7, yang menunjukkan bahwa prototype desain mudah digunakan dan diterima dengan baik. Sebagai bagian dari tugas akhir, tahap pengembangan coding frontend juga dilakukan. Hasilnya adalah desain aplikasi Chacha Bootcamp yang diharapkan dapat meningkatkan literasi digital penggunanya, terutama di kalangan anak-anak usia sekolah dasar.

4.2 Saran

Saran untuk penelitian ini adalah agar peneliti selanjutnya terus mengembangkan desain aplikasi Chacha Bootcamp dengan menambahkan fitur-fitur seperti keranjang belanja, notifikasi, dan pemberitahuan langsung ke email atau WhatsApp orang tua. Dengan fitur-fitur ini, orang tua dapat memantau semua aktivitas dan nilai akhir yang diperoleh anak-anak di aplikasi secara. Selain itu, pengembangan aplikasi juga harus mencakup pembuatan coding backend dan publikasi aplikasi sehingga dapat digunakan oleh pengguna. Saat melakukan pengujian, disarankan untuk memilih pengguna yang sesuai agar mendapatkan umpan balik yang konstruktif untuk pengembangan desain di masa depan.

