

BAB IV PENUTUP

4.1 Kesimpulan

Penerapan metode Design Thinking untuk perancangan *user interface* dan *user experience* aplikasi daur ulang sampah pada setiap tahapannya mulai dari tahapan Empathize, Define, Ideate, Prototype, Test didapatkan hasil yang sesuai dengan kriteria keinginan pengguna sehingga dapat menghasilkan sebuah desain yang sesuai dengan kebutuhan pengguna.

Pengujian terhadap desain solution dilakukan dengan menggunakan metode pengujian Single Ease Questionnaire (SEQ) dimana terdapat 4 task yang harus dikerjakan oleh responden. Berdasarkan hasil pengujian Usability Testing yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa sebagian besar tugas yang diberikan kepada para partisipan berhasil diselesaikan dengan baik. Secara keseluruhan, nilai SEQ yang tinggi sebesar 6,7 yang artinya hasil pengujian ini berada dalam kategori mudah..

4.2 Saran

Dalam pengembangan desain *user interface* dan *user experience* aplikasi daur ulang sampah ini untuk kedepannya bisa menambahkan beberapa fitur seperti menambahkan beberapa voucher lain selain e-wallet, dan menambahkan fitur penjemputan sampah agar pengguna tidak harus datang ke lokasi penukaran sampah.