

BAB IV PENUTUP

4.1 Kesimpulan

Design Thinking dalam aplikasi pembayaran kas berbasis mobile dapat membawa banyak manfaat, seperti meningkatkan pengalaman pengguna dan meningkatkan fungsionalitas dan kegunaan aplikasi. Proses *design thinking* ini memungkinkan untuk lebih memahami kebutuhan pengguna dan menciptakan solusi yang bermanfaat. Pada user research, poin 2 dan 3 tidak dapat terpenuhi. Hal tersebut dikarenakan rumusan masalah hanya mencakup UI/UX dan front end.

4.2 Saran

1. Analisis Kebutuhan Pengguna: Cari kebutuhan, preferensi, dan masalah pengguna terkait pembayaran kas. Cari tren penggunaan, pola pembayaran, dan preferensi desain antarmuka pengguna.
2. Prototyping dan Pengujian: Pendekatan prototyping iteratif digunakan untuk membuat versi awal aplikasi. Ujilah prototipe dengan pengguna sesuai dengan prinsip Design Thinking. Catat umpan balik untuk perbaikan.
3. Fokus pada Pengalaman Pengguna: Cari tahu cara membuat aplikasi lebih nyaman dan berguna. Beberapa contohnya adalah penyederhanaan pembayaran, pengaturan yang mudah dipahami, dan desain visual yang menarik.
4. Integrasi Fitur Inovatif: Lihat fitur baru yang dapat meningkatkan nilai tambah aplikasi; contohnya, integrasi pembayaran digital, pengingat tagihan, atau fitur pembukuan keuangan yang berguna.
5. Sebaiknya pembuatan penelitian dibuat hingga selesai. Tidak hanya UI/UX dan front end, tetapi juga back end sehingga dapat menyelesaikan kasus penyimpanan maupun keamanan.