

## **BAB V PENUTUP**

### **5.1 Kesimpulan**

Berdasarkan pada hasil dan pembahasan yang telah di paparkan sebelumnya, maka dapat di simpulkan dari penelitian “Perancangan Antar Muka (UI) Dengan Pendekatan Metode Design Thinking Untuk Meningkatkan User Experience (UX) Pada Aplikasi Mobile Pengelolaan Tugas” yang menghasilkan :

1. Penggunaan Metode DesignThinking dengan 5 tahapan yaitu Emphatize, Define, Ideate, Prototype dan Testing. Berhasil mendapatkan rancangan prototype design Aplikasi Pengelolaan Tugas dengan melakukan pendekatan mengenai kebutuhan pengguna.
2. Pengujian pada perancangan ini terbagi menjadi beberapa pengujian yaitu pada prototype perancangan aplikasi pengelolaan tugas dilakukan pengujian menggunakan tools maze dengan hasil skor rata – rata 78% serta dengann pengujian *System Usability Scale (SUS)* yang artinya tampilan aplikasi pengelolaan tugas *acceptable* atau dapat diterima user. Penulis melakukan pengujian pada implementasi front end yaitu menggunakan *black box testing* yang digunakan untuk memastikan bahwa tombol, icon dan seluruh tampilan front end dapat memudahkan dan memberikan kenyamanan kepada pengguna. Kemudian penulis menggunakan *System Usability Scale (SUS)* dengan tools maze mendapatkan usability 78% yang artinya tampilan aplikasi penggelolaan tugas *acceptable*.

### **5.2 Saran**

Adapun saran yang dapat digunakan untuk penelitian selanjutnya yaitu :

1. Prototype dapat dikembangkan Kembali agar dapat hasil pengujian dengan rating “*Excellent*”.

2. Dapat dikembangkan dengan menambahkan fitur – fitur yang dalam aplikasi tersebut seperti dapat mengreview tugas – tugas yang telah di kerjakan dan fitur – fitur lainnya yang belum tersedia.

