

## BAB IV PENUTUP

### a. Kesimpulan

Perancangan UI/UX aplikasi Deagle E-Learning App didasari oleh masalah literasi digital masyarakat Indonesia yang masih rendah dibandingkan negara-negara ASEAN lainnya. Perancangan ini menggunakan proses desain/metode *Design Thinking*. Perancangan diawali dari tahap *Empathize* untuk melakukan riset permasalahan/kebutuhan pengguna, *Define* untuk mendefinisikan & merumuskan permasalahan, *Ideate* untuk menghasilkan ide-ide solusi, *Prototype* untuk mewujudkan HiFi desain yang dinamis seperti produk jadi, dan diakhiri tahap test untuk validasi kemudahan pengguna dalam menggunakan desain *prototype*. Sebagai ketentuan tugas akhir, perancangan ini juga melakukan tahap *developing coding frontend*. Perancangan ini menghasilkan desain aplikasi Deagle E-Learning App yang diharapkan dapat meningkatkan literasi digital penggunanya.

### b. Saran

Berikut beberapa saran untuk perancangan desain aplikasi Deagle E-Learning App.

1. Melengkapi fitur-fitur seperti aplikasi *e-Learning* pada umumnya.
2. *Developing* aplikasi juga dibuatkan *coding backend* dan dipublikasi sehingga dapat digunakan pengguna secara nyata (bukan *prototype* desain). Saran ini diharapkan dapat mengetahui apakah solusi desain dapat meningkatkan literasi digital atau perlu evaluasi lagi?.
3. Melakukan riset lebih lanjut.