

BAB V PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, diperoleh beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. Penelitian ini berhasil merancang User Interface (UI) dan User Experience (UX) aplikasi edukasi budidaya melon dengan pendekatan metode Design Thinking yang berorientasi pada pengguna. Melalui tahapan define, ideate, prototype, dan test. Dapat diidentifikasi secara mendalam kebutuhan pengguna bahwa petani pemula memiliki kebutuhan akan media pembelajaran yang praktis, informatif, serta mudah diakses melalui perangkat mobile.
2. Aplikasi yang dikembangkan berhasil mengintegrasikan berbagai fitur seperti artikel, prediksi cuaca, forum diskusi, dan pembelajaran video, yang seluruhnya dirancang berdasarkan hasil wawancara dan analisis kebutuhan pengguna. Uji coba prototipe dengan metode System Usability Scale (SUS) menghasilkan skor 74,5 yang mengindikasikan aplikasi memiliki tingkat kegunaan yang baik dan layak untuk digunakan dalam konteks pembelajaran digital.
3. Penelitian ini membuktikan bahwa pendekatan desain yang berorientasi pada pengguna seperti Design Thinking tidak hanya mampu menciptakan solusi digital yang berpusat pada pengguna, tetapi juga dapat memberikan kontribusi nyata dalam pengembangan aplikasi edukatif di bidang pertanian, khususnya dalam menyampaikan informasi secara interaktif, intuitif, dan mudah diakses oleh pengguna.

5.2 Saran

Adapun saran yang dapat dipertimbangkan sebagai bentuk perkembangan penelitian yang telah dilakukan, sebagai berikut:

1. Untuk penelitian selanjutnya, disarankan untuk melanjutkan ke tahap implementasi sistem secara menyeluruh agar aplikasi benar-benar dapat digunakan oleh petani dan diuji dalam situasi nyata.

2. Diharapkan aplikasi ke depannya dilengkapi dengan fitur tambahan seperti pembelian pupuk atau bibit, untuk mempermudah para petani dalam berbelanja.
3. Lakukan kolaborasi dengan lembaga penyuluhan pertanian agar konten edukasi yang disajikan pada aplikasi lebih terpercaya dan selalu diperbarui sesuai perkembangan di lapangan.

