

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil dari penelitian pengembangan aplikasi dan evaluasi *prototype* yang sudah dilakukan, dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Berdasarkan hasil kuisioner yang dilakukan pada awal penelitian dan penelitian menggunakan metode *design thinking*, rekomendasi user interface pada aplikasi *eManage* adalah sebagai berikut
 - a. Pembuatan fitur *goals*
 - b. Pembuatan fitur aktivitas harian, mingguan
 - c. Pembuatan fitur integrasi kalender
 - d. Pembuatan fitur prioritas aktivitas
 - e. Pembuatan fitur laporan aktivitas
 - f. Pembuatan fitur *reminder* aktivitas
 - g. Pembuatan fitur kategori
 - h. Pembuatan fitur status
2. Dari hasil evaluasi *prototype* aplikasi *eManage* yang sudah dibuat menggunakan 3 parameter efektivitas, efisiensi, dan kepuasan dapat dikatakan bahwa desain aplikasi *eManage* dapat diterima dan digunakan dengan mudah oleh pengguna mahasiswa informatika. Hal tersebut dikatakan bahwa rata-rata skor efektifitas 79,11 dengan batas minimum 78%, efisiensi dengan rata-rata 0,103889112 *goals/sec* dan kepuasan mendapatkan skor rata-rata 75,4 dengan *acceptability*

rangesnya acceptable, berada pada *grade scale B*, dan berada pada *adjective ratings excellent* dengan batas minimum yang ditetapkan pada *SUS score* yaitu 68.

5.2 Saran

Penelitian ini memiliki batasan dan kekurangan, oleh sebab itu ada beberapa saran yang bisa dilakukan dan dikembangkan oleh peneliti selanjutnya agar aplikasi *eManage* lebih baik lagi yaitu:

1. Metode *design thinking* perlu banyaknya iterasi sampai memenuhi kebutuhan pengguna sepenuhnya dan pada penelitian ini hanya ditetapkan 1x iterasi dengan batas minimum ke tiga parameter yang telah ditetapkan.
2. Peneliti selanjutnya dapat mengembangkan desain aplikasi *eManage* ke bentuk aplikasi sebenarnya menggunakan Bahasa pemrograman seperti *flutter* agar bisa di aplikasikan kepada kebutuhan pengguna secara fungsionalitas.