

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil dari perancangan *prototype high-fidelity* desain aplikasi Bone Pet Care menggunakan metode *design thinking* dan pengujian rancangan menggunakan *user experience questionnaire* (UEQ), maka dapat diambil beberapa kesimpulan yaitu :

1. Pengujian dilakukan menggunakan *user experience questionnaire* (UEQ) yang disebar kepada *member* Bone Pet Care yang mendapatkan hasil sangat baik pada aspek daya tarik dengan nilai 2,60, kejelasan dengan nilai 2,53, *efisiensi* dengan nilai 2,50, ketepatan dengan nilai 2,11, simulasi dengan nilai 2,53, dan katagori baik pada aspek kebaruan dengan nilai 1,38.
2. Penelitian ini berhasil melakukan perancangan desain aplikasi Bone Pet Care dalam bentuk *high fidelity prototype* sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai yaitu membantu memudahkan, memenuhi kebutuhan, dan keinginan pelanggan. Berdasarkan hasil pengujian dapat disimpulkan bahwa desain ini dinilai sangat baik dan bisa dipergunakan untuk tahapan selanjutnya yaitu implementasi pada aplikasi.

5.2 Saran

Perancangan desain untuk aplikasi Bone Pet Care dengan menggunakan metode *Design Thinking* terdapat beberapa saran yang dapat digunakan untuk meningkatkan dan membuat desain untuk aplikasi Bone Pet Care menjadi lebih baik lagi. Berikut merupakan saran yang diberikan untuk perancangan ini.

Pada desain aplikasi Bone Pet Care untuk saat ini mengikuti kebutuhan dan keperluan yang diinginkan oleh *member*. Akan tetapi pada sudut pandang Bone Pet Care sendiri tidak mempunyai desain aplikasi. Disarankan untuk membuat desain untuk sudut pandang dari Bone Pet Care, seperti pada aplikasi *Grab* untuk *driver*. Tujuannya untuk mendapatkan padangan yang lebih luas terkait keperluan dan kepentingan masing-masing.