

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Hasil dari penelitian pada home industri Sekar Mayang dalam perancangan UI/UX aplikasi berbasis mobile dapat disimpulkan sebagai berikut: Perancangan prototype UI/UX aplikasi mobile untuk produk kerajinan tangan Sekar Mayang menggunakan metode Design Thinking telah berhasil menjawab kebutuhan digitalisasi UMKM. Prototype ini menjadi gambaran awal tentang seperti apa tampilan dan fungsi aplikasi, sehingga pengguna bisa dengan mudah mencari informasi produk, melihat katalog, hingga melakukan proses pembelian secara online. Hasil rancangan ini juga berfungsi sebagai langkah awal sebelum aplikasi benar-benar dikembangkan, karena dapat diuji terlebih dahulu melalui usability testing untuk mengetahui apakah aplikasi sudah nyaman digunakan atau masih perlu perbaikan. Dengan memakai metode Design Thinking, proses perancangan benar-benar menyesuaikan dengan kebutuhan pengguna, sehingga solusi yang dihasilkan lebih tepat sasaran. Dan membuktikan bahwa, penelitian ini membuktikan bahwa rancangan aplikasi ini bisa membantu Sekar Mayang dalam meningkatkan pemasaran, memperluas jangkauan konsumen, serta memperkuat penjualan produk kerajinan tangan mereka secara digital.

5.2 Saran

Prototype desain Sekar Mayang diharapkan dapat menjadi dasar pengembangan aplikasi yang mampu mendorong minat kewirausahaan, khususnya di bidang kerajinan tangan. Untuk tahap pengembangan berikutnya, disarankan penambahan konsep fitur interaktif, integrasi pembayaran digital, serta modul pelatihan online guna meningkatkan nilai guna dan daya tarik. Selain itu, perlu dilakukan perancangan yang mempertimbangkan optimalisasi performa dan analisis kebutuhan pasar agar aplikasi yang akan dikembangkan nantinya relevan dan bermanfaat bagi pelaku usaha.