

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis yang telah dilakukan pada bab IV, dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Penerapan *design thinking* dalam rancang bangun aplikasi Museum Wayang Banyumas dimulai dengan tahap *empathize* untuk mengetahui tentang keinginan, pemikiran dan kebutuhan pengguna, dilanjutkan dengan tahap *define* untuk menganalisis masalah yang sudah terkumpul. Lalu tahap *ideate* untuk merancang solusi pada aplikasi dan tahap *prototype* untuk mewujudkan rancangan aplikasi menjadi bentuk visual. Kemudian tahap *test* yaitu pengujian *prototype* aplikasi dengan metode *system usability scale* untuk mengetahui nilai *usability* dilanjutkan dengan evaluasi pengujian dan implementasi menjadi aplikasi jadi menggunakan Android Studio. Diakhiri dengan pengujian akhir dengan metode *black box testing* dengan teknik *equivalence partitions* untuk menunjukkan cara kerja fungsi aplikasi sesuai dengan yang diharapkan sesuai *test case*.
2. Pengujian *user success rate* menghasilkan nilai kesuksesan sebesar 100% dan pengujian *system usability scale* mendapatkan hasil yaitu skor rata-rata 72, *acceptability Marginal High*, *grade scale C*, dan *adjective rating Good*. Hal ini menyatakan bahwa sistem baik dan dapat diterima karena skor rata-ratanya lebih dari 68. Namun masih terdapat masalah pada tampilan aplikasi Museum Wayang Banyumas yang sesuai dengan keinginan pengguna menurut umpan balik setelah pengujian *prototype* yang dapat dilihat pada tabel 4.4. Maka dilakukan perancangan kembali pada *prototype* aplikasi sesuai dengan umpan balik pengguna.

3. Pengujian akhir menggunakan metode *black box* dengan teknik *equivalence partitions* untuk menguji fungsional aplikasi dinyatakan berhasil karena sudah sesuai dengan hasil yang diharapkan sesuai *test case* dan menghasilkan nilai keefektifan sebesar 100%.

5.2. Saran

Beberapa saran dari penulis setelah melakukan penelitian ini yaitu untuk menambahkan pengujian yang lebih beragam agar mendapatkan hasil yang sempurna dari rancangan aplikasi. Lalu menambahkan fitur seperti *virtual reality* agar lebih menarik untuk digunakan. Selanjutnya harapan penulis untuk dilakukan pengembangan aplikasi Museum Wayang Banyumas ke platform lain seperti IOS agar pengguna selain android dapat menggunakan aplikasi ini.