

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian mengenai pengembangan desain aplikasi *marketplace* UMKM desa dengan menggunakan *design thinking*, menghasilkan kesimpulan sebagai berikut:

- a. Penelitian dimulai dengan melakukan pengujian ke aplikasi Sobat Warung dengan menggunakan *usability testing*. Pengujian dilakukan untuk mencari masalah yang ada pada desain aplikasi. Setelah dilakukan pengujian, selanjutnya melakukan analisis terhadap masalah yang ada untuk memberikan solusi yang ada ketahap selanjutnya dengan menggunakan metode *design Thinking*. Terdapat beberapa tahapan yang dilalui pada *design thinking* meliputi 5 tahapan yaitu *empathize, define, ideate, prototype, dan test*. Dari permasalahan yang tertera pada tahapan *problem finding, user persona, dan pendekatan how might we* kemudian diimplementasikan ke *front-end* aplikasi yang diharapkan dapat memberikan solusi pada masalah yang ada sebelumnya.
- b. Setelah dilakukan pembuatan *front - end* dilakukan pengujian kembali dengan menggunakan *usability testing* pada *front – end* yang telah dibuat dengan menggunakan *design thinking*. Pada pengujian ini menggunakan desain aplikasi yang telah diperbaiki dari tahapan sebelumnya yaitu *design thinking*. Pada pengujian ini memperoleh skor *system usability scale* sebesar 78 atau dengan kategori *GOOD*, yang membuktikan bahwa pengembangan desain aplikasi Sobat Warung dengan menggunakan *Design Thinking* ini cukup efektif dan efisien yang dibuktikan dengan peningkatan nilai kepuasan dari pengguna.

5.2 Saran

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, terdapat saran yang diharapkan oleh penulis agar lebih maksimal pada penelitian selanjutnya sebagai berikut:

1. Pada penelitian yang selanjutnya diharapkan untuk melakukan pengembangan secara penuh, tidak hanya pada pengembangan *Front – End* saja tetapi hingga pengembangan secara menyeluruh hingga *Back – End*.
2. Fitur – fitur yang telah diperbaiki diharapkan dapat digunakan pada penelitian selanjutnya.