

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Kesimpulan yang dapat diambil dari penelitian ini adalah :

1. Dengan menggunakan pendekatan metode *design thinking* dan *system usability testing* terbukti dapat menyelesaikan masalah secara kreatif dan analitis dengan menempatkan diri sebagai pengguna.
2. Hasil pengujian yang dilakukan kepada 30 responden menggunakan metode SUS mendapatkan skor rata-rata 93.25 dengan *grade A*. Artinya, Solusi yang diberikan dan antar muka yang telah dirancang dapat menyelesaikan masalah yang pengguna hadapi.

5.2 Saran

Adapun saran yang diberikan pada perancangan antar muka Aplikasi Sepran menggunakan metode *design thinking* seperti berikut :

1. Diharapkan penelitian selanjutnya dapat dikembangkan kembali dan terdapat fitur yang lebih beragam.
2. Diharapkan pada pengembangan Aplikasi Sepran selanjutnya menggunakan desain atau kata yang umum digunakan sehingga pengguna tidak perlu membiasakan diri terlebih dahulu untuk menggunakan aplikasi.