

BAB IV

PENUTUP

A. KESIMPULAN

Berdasarkan Hasil Penelitian di Lapas Narkotika Kelas IIB Purwokerto, perancangan ini dibuat dengan desain user interface dan user experience prototype menggunakan aplikasi Figma, maka penulis dapat memberikan kesimpulan sebagai berikut :

1. Untuk mendukung kinerja Lapas Narkotika Kelas IIB Purwokerto, dirancanglah sebuah aplikasi penelitian layanan kunjungan kepada masyarakat.
2. Dalam penelitian ini penulis menghasilkan sebuah prototype rancangan desain Aplikasi Penelitian layanan kunjungan kepada masyarakat yang kompatibel dengan perangkat mobile app atau device.
3. Rancangan desain UI/UX berupa mockup yang selanjutnya akan diimplementasikan pada pembuatan system.
4. Tahapan ini masih berupa bentuk model prototype yang akan dilanjutkan dengan tahap pembuatan system dengan Android Studio dan Firebase.
5. Dalam dunia digital yang semakin berkembang pesat, membuat dan mengembangkan sebuah aplikasi bukan hal yang sulit dilakukan selama mau berusaha, karena informasi terkait teknologi semakin mudah dipelajari oleh siapapun. Sehingga saat ini banyak bermunculan berbagai macam aplikasi yang berfokus di bidang ekonomi, social, pemerintahan maupun bidang Pendidikan.

B. SARAN

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan, berikut saran dari penulis untuk penelitian selanjutnya antara lain :

1. Memantapkan rancangan desain di awal pembangunan system, untuk menghindari terjadinya perubahan rancangan pada saat progress pembuatan system sedang berlangsung.
2. Rancangan desain yang dibuat dapat dikembangkan lagi dengan memperhatikan kenyamanan pengguna dan kebutuhan instansi yang berkelanjutan.
3. Pembuatan desain dilakukan secara terjadwal agar hasil perancangan dapat di review dan selesai tepat waktu. Sehingga tidak menghambat dalam proses selanjutnya.