BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 KESIMPULAN

Berdasarkan hasil perancangan *prototype* UI/UX Aplikasi Mobile pada Usaha Batu Nisan Kebun Jahe Kota Jambi dengan menggunakan metode design thinking, maka didapatkan kesimpulan sebagai berikut.

1. Penggunaan metode Design Thinking dalam perancangan desain *user interface* dan *user experience* dari Aplikasi Mobile pada Usaha Batu Nisan Kebun Jahe Kota Jambi dapat membantu penulis dalam menentukan kebutuhan yang diinginkan oleh pengguna serta dapat memberikan solusi terhadap masalah yang dialami pengguna melalui tahapan *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, hingga *testing*. Berdasarkan tahapan yang telah dilakukan juga dapat membantu proses perancangan dan pengembangan dari Aplikasi Mobile pada Usaha Batu Nisan Kebun Jahe Kota Jambi dengan terstruktur dan sesuai dengan tujuan yang telah ditentukan sebelumnya.
2. Pengujian yang dilakukan pada Aplikasi Mobile pada Usaha Batu Nisan Kebun Jahe Kota Jambi menggunakan metode *System Usability Scale* (SUS) menunjukkan bahwa semua penguji berhasil menyelesaikan tugas sesuai dengan tujuan yang diinginkan. Berdasarkan hasil perhitungan menggunakan metode SUS, desain Aplikasi Mobile pada Usaha Batu Nisan memperoleh skor akhir sebesar 78,25, yang menunjukkan bahwa desain aplikasi ini sudah "Baik".

5.2 SARAN

Berdasarkan hasil perancangan prototipe UI/UX Aplikasi Mobile untuk Usaha Batu Nisan Kebun Jahe di Kota Jambi serta penerapan metode design thinking dalam penelitian ini, penulis menyarankan agar penelitian selanjutnya mempertimbangkan penerapan pendekatan metode berpikir lainnya dalam perancangan prototipe UI/UX Aplikasi Mobile untuk Usaha Batu Nisan Kebun Jahe di Kota Jambi.