

BAB VI

PENUTUP

6.1 KESIMPULAN

Setelah melakukan penelitian dan analisis untuk Perancangan *UI/UX* pada *Website Deer Outfit*, maka penulis mengambil beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. Penelitian ini menghasilkan desain *UI/UX* untuk *website Deer Outfit* dengan pendekatan metode *Design Thinking*. Desain ini mencakup rancangan *user flow*, *wireframe (low fidelity)*, dan prototipe *high-fidelity* untuk antarmuka pengguna (*user*) dan admin.
2. Rancangan *UI/UX* ini mempermudah pria dalam memilih pakaian yang sesuai dengan gaya dan kepribadian mereka melalui fitur-fitur seperti Tips Memilih Bahan, Paduan Warna, dan Aksesoris.
3. Penelitian ini membantu meningkatkan pengalaman pengguna (*user experience*) dalam berbelanja *online* dengan antarmuka yang intuitif dan informatif.

6.2 SARAN

Adapun saran yang dapat penulis berikan berkaitan dengan penelitian mengenai Perancangan *UI/UX* pada *website Deer Outfit* adalah sebagai berikut:

1. Diharapkan untuk menambahkan fitur *chat real-time* agar pengguna dapat berinteraksi langsung dengan admin untuk mendapatkan rekomendasi *fashion*.

2. Penelitian ini dapat dikembangkan lebih lanjut ke dalam bentuk implementasi teknis atau pengembangan *website* berbasis *mobile* agar dapat diakses dengan lebih mudah melalui perangkat seluler.
3. Disarankan untuk melakukan pengujian *usability* yang lebih mendalam pada kelompok pengguna target untuk menyempurnakan desain yang sudah dibuat.