

BAB VI

PENUTUP

6.1 KESIMPULAN

Berdasarkan perancangan User Interface (UI) dan User Experience (UX) aplikasi mobile investasi peternakan bernama Tabung Ternak dengan pendekatan Design Thinking didapatkan kesimpulan sebagai berikut:

- a. Penelitian ini telah berhasil menganalisis kebutuhan dan preferensi pengguna khususnya investor dalam berinvestasi di sektor peternakan secara digital. Melalui pendekatan *Design Thinking*, rancangan aplikasi Tabung Ternak mengintegrasikan fitur utama seperti *invest* hewan ternak, fitur panen hewan ternak dan fitur live yang dirancang untuk memberikan pengalaman investasi yang lebih mudah bagi pengguna.
- b. Perancangan UI/UX aplikasi *Tabung Ternak* dilakukan menggunakan Figma sebagai alat utama dalam proses desain. Seluruh tahapan, mulai dari *wireframing*, *UI design foundation*, *UI design component*, hingga *high-fidelity prototyping* semua dilakukan secara sistematis dan berorientasi pada kebutuhan pengguna. Hasil *usability testing* menunjukkan bahwa fitur utama telah berfungsi dengan baik, dengan nilai evaluasi SEQ tidak kurang dari 5,75. Nilai ini hanya terdapat pada pengujian kemudahan pengguna dalam menggunakan fitur switch akun ke peternak serta tampilan halaman Hewanku (*Invest Hewan Ternak*). Hasil ini menunjukkan bahwa desain telah dinilai cukup baik dan dianggap mampu memenuhi kebutuhan

pengguna Namun, terdapat beberapa aspek yang perlu diperbaiki, seperti ukuran huruf, label hewan siap panen, dan visibilitas tombol untuk beralih ke peternak. Perbaikan ini telah diterapkan dalam iterasi desain untuk meningkatkan pengalaman pengguna. Oleh karena itu, pengembangan lebih lanjut dan implementasi teknis diperlukan agar aplikasi dapat digunakan secara optimal di dunia nyata.

6.2 SARAN

Dalam perancangan User Interface (UI) dan User Experience (UX) aplikasi mobile investasi peternakan bernama Tabung Ternak dengan pendekatan Design Thinking, tentu memiliki kekurangan yang perlu diperbaiki. Berdasarkan kesimpulan yang diperoleh dari penelitian ini, maka peneliti memberikan beberapa saran sebagai berikut:

- a. Perancangan ini hanya mencakup desain UI/UX, sehingga diharapkan aplikasi mobile ini dapat dikembangkan lebih lanjut menjadi aplikasi yang dapat digunakan secara langsung oleh pengguna.
- b. Penelitian ini menggunakan metode Design Thinking, namun untuk penelitian selanjutnya disarankan mencoba metode lain seperti *User-Centered Design* (UCD), *Goal-Directed Design* (GDD), atau *Research and Development* (R&D) agar dapat mengeksplorasi pendekatan berbeda dalam meningkatkan pengalaman pengguna.