

## **BAB VI**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **6.1 KESIMPULAN**

Berdasarkan implementasi perancangan UI/UX aplikasi penjualan pupuk AgriFuture, didapatkan kesimpulan sebagai berikut:

1. Peneliti telah menganalisis perancangan UI/UX aplikasi penjualan pupuk AgriFuture menggunakan pendekatan *Design Thinking* dengan hasil dari penelitian adalah aplikasi mobile penjualan pupuk AgriFuture dengan *user interface* dan *user experience* yang tak hanya memenuhi kebutuhan fungsional tetapi juga memberikan pengalaman pengguna yang menarik.
2. Hasil perancangan yang didapat dengan menggunakan metode *design thinking*:
  - a. Hasil desain aplikasi penjualan pupuk AgriFuture dapat memberikan konsistensi dalam penggunaan warna, tipografi, dan ikon yang membantu pengguna mengenali fungsi dan navigasi pada aplikasi dengan lebih mudah.
  - b. Pendekatan menggunakan metode design thinking terbukti efektif, karena permasalahan pengguna didapatkan solusinya secara cepat dan tepat sasaran. solusi-solusi yang ditemukan kemudian diterapkan kedalam fitur pada perancangan aplikasi penjualan pupuk AgriFuture.
  - c. Pada hasil pengujian dari perancangan UI/UX kepada respon yang positif dan juga tak lupa mendapatkan *feedback* yang dapat membantu dalam perancangan desain aplikasi penjualan pupuk *AgriFuture*.

#### **6.2 SARAN**

Dalam perancangan UI/UX aplikasi penjualan pupuk AgriFuture dengan menggunakan metode *Design Thinking* tentu memiliki kekurangan yang perlu diperbaiki. Berdasarkan kesimpulan yang diperoleh dari penelitian ini, maka peneliti memberikan saran yaitu, Pada

tahap *testing* diharapkan dapat dilakukan menggunakan Google form, agar dapat mendapatkan respon dengan data yang lebih banyak sehingga perancangan UI/UX ini semakin baik.