

BAB VI

PENUTUP

6.1 KESIMPULAN

Melalui penelitian ini, penulis telah berhasil merancang sebuah desain UI/UX untuk aplikasi *waste-management* Resikel. Dalam pengerjaannya penulis telah melalui tahapan yang sistematis dan hati-hati demi tercapainya tujuan perancangan desain antarmuka yang dapat meningkatkan tingkat pengalaman pengguna aplikasi nantinya. Penelitian ini memiliki berbagai macam fitur seperti edukasi pemilihan sampah, pengenalan jenis sampah, hingga sistem penukaran sampah menjadi *reward* yang dapat pengguna manfaatkan. Diharapkan desain ini nantinya dapat dikembangkan menjadi aplikasi yang baik agar mampu turut merealisasikan tujuan utama berupa pemberdayaan masyarakat dalam upaya pengentasan masalah penumpukan sampah. Setelah semua tahap penelitian dilaksanakan, penulis dapat menarik beberapa poin kesimpulan sebagai berikut:

1. Penelitian ini berhasil menciptakan sebuah desain UI/UX untuk aplikasi *waste-management* berbasis *mobile* yang dapat memfasilitasi pengguna untuk mengumpulkan sampahnya untuk ditukar dengan *reward* agar dapat memotivasi pengguna untuk memilah dan mengumpulkan sampahnya ke pengepul sampah terdekat.
2. Aplikasi ini memudahkan pengguna untuk mendapatkan berita dan informasi terkini terkait upaya-upaya pengelolaan sampah di lingkungan sekitarnya.

3. Pengguna juga dapat menemukan komunitas lingkungan di sekitar mereka untuk bergabung dan berpartisipasi langsung dalam upaya pengelolaan sampah.

6.2 SARAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengujian yang telah dilakukan, penulis memberikan beberapa saran untuk pengembangan dan perancangan lebih lanjut dari aplikasi pengelolaan sampah Resikel:

1. Meningkatkan antarmuka agar lebih mudah dipahami, termasuk memperbaiki atau mengganti elemen seperti logo dan ikon untuk meningkatkan intuitivitas, terutama bagi pengguna baru.
2. Saat pengujian, prototipe sebaiknya tidak mengalami perubahan signifikan karena alat seperti Maze terhubung langsung dengan desain di Figma. Perubahan saat pengujian dapat memengaruhi hasil dan mengurangi akurasi data pengujian.
3. Instruksi untuk tugas yang dilaksanakan dalam pengujian sebaiknya ditulis dengan bahasa yang jelas dan mudah dipahami oleh berbagai kalangan. Penggunaan bahasa yang sulit dipahami dapat memengaruhi keberhasilan pengujian dan menurunkan kualitas data yang diperoleh.
4. Untuk pengembangan aplikasi selanjutnya, diharapkan aplikasi dapat mengintegrasikan fitur kecerdasan buatan untuk meningkatkan kepuasan pengguna aplikasi. Salah satu contoh implementasi yang bisa diterapkan adalah fitur deteksi sampah menggunakan kamera, sehingga pengguna tidak perlu menginput data sampah secara manual.