

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### 5.1 Kesimpulan

Hasil dari penelitian kali ini memiliki tujuan untuk mengimplementasikan metode *design thinking* dalam pengembangan UI/UX pada aplikasi Kelola HR berbasis Mobile. Dan juga merancang kembali prototipe UI/UX aplikasi Kelola HR ini agar lebih efisien dan informatif. Yang dapat disimpulkan adalah:

1. Tahapan yang telah dilalui pada metode *design thinking* ini saling berhubungan dan saling membutuhkan antara satu tahapan dengan tahapan yang lain.
2. Bukti dimana tahapan pada metode ini saling berhubungan dapat dilihat pada tahap *prototype* dan *ideate*. Tahap *prototype* akan kesulitan untuk dilakukan jika tahap *ideate* tidak berjalan dengan sempurna atau tidak menghasilkan ide-ide baru.
3. Tampilan desain yang dihasilkan juga telah menjawab permasalahan yang sebelumnya telah diproses dengan matang pada tahap *emphatize* dan *define*.
4. Memahami keluhan pengguna tentang aplikasi yang kurang informatif.
5. Metode *design thinking* memudahkan penulis menemukan masalah yang ada pada desain UI/UX sebelumnya dan juga memudahkan penulis dalam menemukan solusi dari masalah tersebut. Untuk kemudian dihasilkan desain UI/UX yang sesuai dengan kebutuhan pengguna.

## 5.2 Saran

Pada penelitian selanjutnya dapat dilakukan beberapa pengembangan kembali dengan memperhatikan analisa data dan informasi lebih lanjut pada tahapan awal *design thinking* agar kebutuhan pengguna dan fungsionalitas tampilan yang dihasilkan nantinya akan berimbang dan tidak mubazir. Kemudian pada tahapan akhir dapat ditambahkan jenis *testing* yang lain, dengan tujuan memvalidkan hasil dari kepuasan pengguna terhadap tampilan berdasarkan penelitian yang dilaksanakan. Tak hanya itu, penelitian ini juga dapat digunakan sebagai dasar meneliti penelitian tampilan desain yang lebih luas dalam konteks *design thinking* untuk aplikasi kelola sumber daya manusia.

