

## **BAB V**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **5.1 Kesimpulan**

Berdasarkan tujuan dari penelitian ini yaitu menghasilkan rancangan tampilan UI/UX aplikasi sistem informasi jurusan Teknik Komputer berbasis *mobile* dengan menggunakan metode *design thinking* didapatkan hasil berupa rancangan aplikasi dengan kriteria berkualitas berdasarkan skor rata-rata kualitas perancangan 4,43. Dari hasil pengujian kruskal wallis didapatkan *user interface* dan *user experience* berpengaruh signifikan terhadap kepuasan informasi dan kepuasan pengguna, hal ini berarti jika tampilan pengguna dan pengalaman pengguna tercipta dengan baik maka akan menguatkan kepuasan pengguna dalam mencari informasi saat menggunakan aplikasi. Dengan demikian perancangan aplikasi jurusan Teknik Komputer menggunakan metode *design thinking* dapat memenuhi kebutuhan pengguna dalam mendapatkan informasi.

#### **5.2 Saran**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, peneliti memiliki beberapa saran yang dapat dipertimbangkan untuk perbaikan atau penelitian selanjutnya di masa mendatang, antara lain adalah:

1. Melakukan penelitian terhadap aplikasi universitas lain untuk melakukan pengukuran kualitas UI/UX dan melakukan perbandingan hasil evaluasi tampilan UI/UX.
2. Penelitian selanjutnya dapat dilakukan pengembangan aplikasi secara berkala dengan menambahkan fitur-fitur terbaru seiring perkembangan teknologi agar semakin menarik kepuasan pengguna dan menyelesaikan permasalahan kebutuhan pengguna dimasa yang akan datang.
3. Perancangan akhir dapat dikembangkan secara berkala dan dapat di implementasikan dalam bentuk aplikasi *android*.