

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Penelitian ini bertujuan untuk desain ulang *interface*, *flow* serta *copywriting* pada aplikasi *Waste4Change*, penelitian ini menggunakan metode wawancara sebagai pendekatan untuk menghasilkan rancangan *interface* karena seluruh proses pada penelitian ini membutuhkan *user* sebagai ujian pasar yang akan menggunakan aplikasi *Waste4Change*, dalam perancangan *re-design* aplikasi metode wawancara dianggap lebih efektif. Proses wawancara yang dimulai dengan pertanyaan-pertanyaan yang bertujuan untuk mengetahui permasalahan serta keinginan dan kebutuhan *user*. Setelah seluruh informasi dianggap sudah cukup terkumpul maka dilakukannya implementasi yang telah dibuat mulai dari *wireframe low fidelity*, *high fidelity* yang sesuai keinginan *user* dan diakhiri dengan pengujian *prototype* kepada *user*.

5.2 Saran

Pada perancangan *re-design user interface* dan *user experience* dari aplikasi *Waste4Change* masih ditemukan banyak kekurangan serta kelemahan yang sangat dapat dikembangkan. Berikut beberapa hal yang dapat dikembangkan:

1. Pada tampilan *homepage* dapat dikembangkan lagi sehingga dapat mengikuti *tren* desain dan tidak berhenti pada tampilan lama dan semoga selalu ada perkembangan yang maju untuk aplikasi
2. Semoga *Waste4Change* selalu ada perkembangan dari segi *user interface* dan *user experience* sehingga semakin mudah digunakan oleh *user*.