

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Setelah menyelesaikan setiap tahapan dalam design thinking, berhasil menghasilkan *prototype* perancangan desain aplikasi e-commerce thrift shop untuk membantu mengurangi limbah pakaian di Indonesia yang bernama aplikasi R3FAST. Metode design thinking yang diterapkan dalam perancangan dan analisis *user interface* dan *user experience* mampu memahami kebutuhan pengguna dan menyelesaikan permasalahan pengguna. Hasil desain *prototype* aplikasi R3FAST yang dihasilkan sesuai dengan kebutuhan pengguna, dengan penerapan metode *design thinking* yang dimulai dari tahap *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *testing*.

Hasil pengujian dengan kuesioner yang didasarkan pada pengalaman peneliti mengenai perancangan desain aplikasi e-commerce thrift shop untuk membantu mengurangi limbah pakaian di Indonesia, dan diuji kepada responden menggunakan skala system usability scale (SUS). Hasilnya cukup berhasil dengan nilai skor yaitu 56,5, Sekala rata-rata setuju ataupun mudah dari beberapa responden.

5.2 Saran

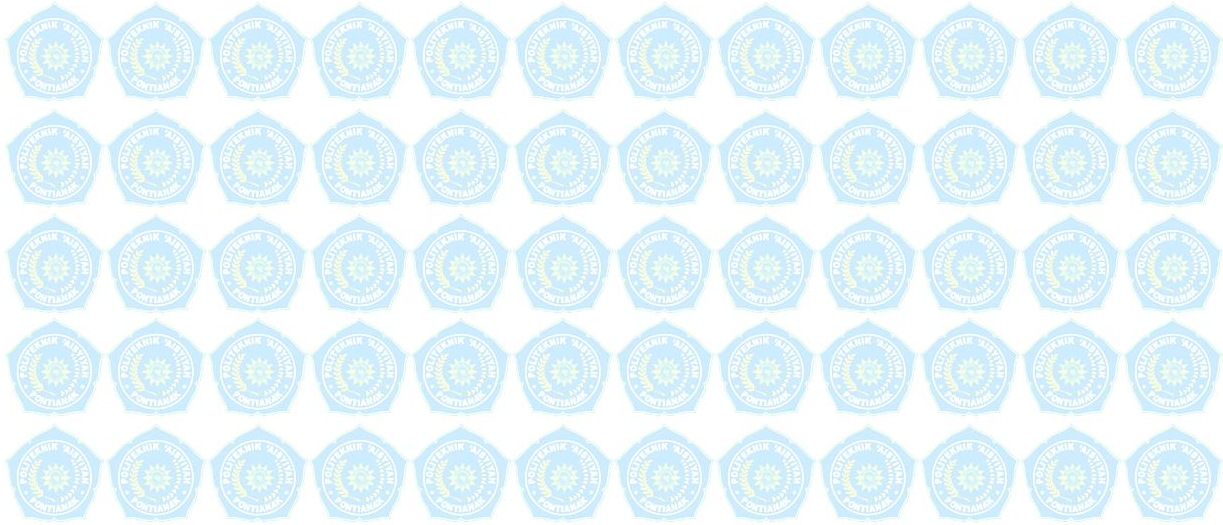
Adapun beberapa saran untuk penelitian selanjutnya, yaitu:

1. Menambah beberapa research pada tahap *empathize* untuk memperoleh pandangan yang lebih luas terkait permasalahan dan kebutuhan pengguna dalam penggunaan aplikasi.
2. Menambah jumlah responden penguji pada proses pengujian usability untuk mendapatkan hasil yang lebih maksimal.

3. Mengembangkan desain yang telah dibuat menjadi sebuah aplikasi pada tahap front-end.

PERPUSTAKAAN

NPP. 6171052A2000001



POLITEKNIK 'AISYIYAH PONTIANAK