

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

Dalam bab ini akan diuraikan kesimpulan dan keseluruhan proses yang dilakukan dalam penelitian ini, dan terdapat pemaparan saran untuk menjadi evaluasi dan masukan bagi pengembangan proyek ini lebih lanjut.

3.2 Kesimpulan

Pada penelitian ini yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa perancangan aplikasi desain dari *Squarety* berbasis *mobile* dapat menjawab rumusan masalah yang telah didefinisikan dan di uraikan sebelumnya :

- A. Perancangan UI/UX aplikasi *e-commerce* pakaian olahraga yang Bernama *Squarety* mengimplementasikan dari metode design thinking mulai dari pengumpulan data sampai dengan prototipe pada aplikasi tersebut.
- B. Perancangan UI/UX aplikasi *e-commerce* pakaian olahraga berbasis *mobile* ini telah melalui tahap usability testing dengan nilai yaitu menggunakan *Heatmap* dan *blackbox* yang dimana semua *fitur* berhasil dicoba dan juga menggunakan UAT dan *skala likert* dengan total nilai 89,6% maka dari itu dari kedua *test* didapatkan bahwa aplikasi *squarety* dapat memenuhi kebutuhan pengguna.
- C. Perancangan aplikasi *squarety* ini memudahkan pengguna dalam memesan produk barang menggunakan fitur filter untuk mencari produk dengan brand ternama saja supaya pengguna tidak khawatir untuk membeli produk yang terjamin kualitasnya.
- D. Implementasi pada aplikasi *squarety* ini sampai tahap prototipe dengan desain aplikasi yang menarik dengan *sizing* *mobile* yang efisien dan aplikasi mudah digunakan untuk pengguna.

3.3 Saran

Untuk penelitian ini hanya menggunakan *mobile* aplikasi dan masih banyak yang harus diperbaiki untuk dikembangkan menjadi aplikasi yang berjalan seperti aplikasi *e-commerce* lainnya. ada beberapa hal yang dapat dikembangkan antara lain:

1. Perancangan *squarety* ini masih dalam tahap prototipe dan harus dikembangkan lagi dari prototipenya.
2. Perancangan *squarety* ini hanya berbentuk *mobile* sehingga bisa dikembangkan lagi nantinya kedalam platform lainnya seperti *website*.