

## **BAB IV**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **4.1. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil pengujian yang telah dilakukan, maka ditarik beberapa kesimpulan dari Pemodelan *Prototype* Aplikasi Melatih, sebagai berikut :

1. Desain Aplikasi Edukasi Melatih telah berhasil dievaluasi berdasarkan *user interface* dan *user experience design* dengan menggunakan Metode *Design Thinking*.
2. Aplikasi Edukasi Melatih telah dirancang dalam bentuk *prototype* dan telah diuji menggunakan pengujian *Maze Design* dan *System Usability Scale* (SUS) dengan nilai hasil akhir 85, yang berarti *prototype* Aplikasi Edukasi Melatih dianggap diatas rata-rata dan sudah sesuai dengan kebutuhan pengguna.

#### **4.2. Saran**

Saran yang dapat diberikan untuk menyempurnakan dan mengembangkan penelitian selanjutnya dari hasil pemodelan *user interface* dan *user experience* menggunakan metode *design thinking*, sampai dengan pengujian *prototype* aplikasi mendapat nilai hasil akhir 85 yang dikatakan berhasil dengan pemodelan *android mobile* untuk pengguna Aplikasi Edukasi. Maka dari itu, dalam memperluas penelitian untuk kedepannya sehingga dapat terus melakukan perbaikan dan pengembangan pada Aplikasi Edukasi Melatih dengan membuat tampilan untuk sisi Perusahaan/Intansi (Penyedia Lapangan Kerja) serta membuat *multi platform* pada *user* yang membutuhkan.