

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **5.1 Kesimpulan**

Dari penelitian yang sudah dilakukan terkait *redesign* aplikasi Gravote menggunakan metode Design Thinking, terdapat beberapa hal yang dapat disimpulkan seperti yang dijelaskan sebagai berikut.

1. Penelitian ini menggunakan metode Design Thinking yang merupakan metode untuk pemecahan masalah yang melibatkan pengguna ke dalam proses berpikir dan menjadikan perspektif pengguna sebagai pertimbangan utama dari proses pemecahan masalah. Metode ini menghasilkan rancangan prototipe yang sudah lolos pengujian sehingga dapat dilanjutkan ke tahap pengembangan aplikasi.
2. Aplikasi Gravote yang merupakan aplikasi *e-voting* berbasis android telah dilakukan *redesign* dengan metode Design Thinking berdasarkan kebutuhan pengguna terkait pemilihan dan hambatan pada aplikasi Gravote berjalan.
3. Setelah dilakukannya *redesign*, penelitian ini telah menghasilkan prototipe aplikasi Gravote dengan fitur pemilihan, fitur histori *vote*, fitur notifikasi, dan fitur profil (*membership*). Aplikasi Gravote Manager digunakan pengurus organisasi mahasiswa untuk membuat suatu pemilihan, sedangkan aplikasi Gravote Voter untuk para mahasiswa untuk memberikan hak suaranya. *Usability testing* pada prototipe aplikasi didasarkan pada ISO/IEC 9126-4 *Metrics*. Hasil *usability testing* menunjukkan bahwa prototipe aplikasi Gravote Manager dan Gravote Voter dari segi efektivitas, efisiensi, dan kepuasan pengguna sudah baik sehingga dapat dikembangkan ke dalam aplikasi berbasis android.

## 5.2 Saran

Penelitian ini berfokuskan kepada *redesign* aplikasi Gravote dengan metode Design Thinking, dimana fitur yang ada merupakan fitur pokok yang sesuai kebutuhan pengguna.

Berdasarkan penelitian ini, terdapat beberapa saran yang dapat dilakukan untuk penelitian selanjutnya yang antara lain sebagai berikut:

1. Menganalisis lebih mendalam alur yang dilakukan partisipan saat melakukan *usability testing* menggunakan *tools* Maze untuk mendapatkan rekomendasi perbaikan fitur. Selain itu dapat juga dilakukan *usability testing* secara langsung untuk dapat memantau dengan jelas apa yang dirasakan partisipan saat menguji prototipe.
2. Melakukan penambahan fitur seperti *timeline feeds* dan *polling*. Fitur *timeline feeds* yang berisikan *post* tentang informasi seputar pemilihan yang sedang berlangsung, sedangkan fitur *polling* adalah pemilihan sederhana yang tahapan pembuatannya tidak sebanyak fitur pemilihan utama.
3. *Redesign* dapat dilakukan dengan mengikuti perkembangan zaman dan kebutuhan pengguna, namun diharapkan aplikasi Gravote hanya berfokus kepada kegiatan terkait pemilihan saja.