

BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Berdasarkan pada tujuan penelitian ini, didapatkan kesimpulan bahwa penelitian ini berhasil merancang sebuah tampilan antarmuka yang sesuai dengan kebutuhan pengguna dengan merujuk pada proses design thinking yang sudah dilakukan. Selain itu juga, pada hasil pengujian dengan menggunakan metode cognitive walkthrough dengan mendapatkan nilai 100% pada matriks *efficiency* dan *effectiveness*, 98% pada matriks *learnability*, dan 81,5 pada penilaian *system usability scale* menunjukkan bahwa rancangan desain tampilan antarmuka ini mudah digunakan.

5.2 Saran

Peneliti sadar bahwa penelitian ini masih terdapat beberapa kekurangan yang ada di dalamnya, sehingga diharapkan bisa menjadi masukan untuk penelitian serupa berikutnya. Saran dari peneliti untuk penelitian berikutnya adalah:

1. Menggunakan metode penelitian yang lebih eksploratif sehingga bisa menciptakan fitur-fitur yang lebih banyak untuk membantu masalah kesehatan mental.
2. Dapat mencari responden yang lebih maksimal sehingga hasil yang didapatkan lebih baik,