

BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Berdasarkan uraian pada Bab IV dan hasil dari uji coba yang telah dilakukan, penulis menyimpulkan bahwa meskipun aplikasi ini sudah memenuhi standar secara keseluruhan, masih terdapat beberapa aspek yang perlu diperbaiki. Meskipun demikian, aplikasi ini sudah layak dan memadai untuk digunakan oleh pengguna yang tertarik dalam kegiatan bercocok tanam metode hidroponik. Dengan melalui proses pengembangan yang telah dilakukan, Aplikasi HIDRO dapat dianggap siap untuk memberikan dukungan kepada pengguna dalam mengakses informasi dan data yang dibutuhkan, baik dari perspektif pelaku hidroponik maupun bagi mereka yang baru mengenal metode bercocok tanam ini. Aplikasi HIDRO hidroponik farm menunjukkan kelancaran alur dan kejelasan. Meskipun mendapat kritik dan masukan, potensi pengembangan aplikasi ini masih terbuka untuk penelitian selanjutnya, baik oleh penulis maupun peneliti lain yang tertarik dalam bidang bercocok tanam metode hidroponik.

5.2 Saran

Berikut adalah beberapa rekomendasi yang dapat penulis bagikan setelah melalui tahap perancangan UI/UX aplikasi HIDRO *Hidroponik Farm*:

1. Fokus pada solusi yang diinginkan dalam penerapan metode Design Thinking, dengan penelusuran data yang mendalam menggunakan metode kualitatif dan kuantitatif seperti wawancara dan kuesioner untuk memahami kebutuhan pengguna.
2. Rapihkan peletakan antarmuka agar tampilan lebih nyaman untuk dilihat.

3. Perbaiki penggunaan ikon, termasuk ukuran, posisi, dan gambarannya.
4. Perbesar dan perbaiki fungsi tombol pada antarmuka.
5. Pertimbangkan penambahan fitur komunitas bagi penggemar tanaman hidroponik.
6. Tambahkan fitur informasi tentang toko yang menjual alat dan perlengkapan hidroponik.
7. Jelaskan teori teknologi informasi secara lebih mendetail untuk memenuhi kebutuhan pengguna.
8. Sertakan galeri dengan foto-foto proyek yang telah dikerjakan oleh pengguna.

Berikut ini, terdapat beberapa saran yang penulis dapatkan selama proses perancangan selama proses perancangan UI/UX aplikasi H'DRO Hidroponik Farm:

1. Pilih topik perancangan atau penelitian yang sesuai dengan minat dan keinginan agar tidak merasa jenuh dan tetap bersemangat.
2. Lakukan pengumpulan data dan teori dengan sebanyak mungkin informasi.
3. Lakukan wawancara dan cari narasumber tanpa rasa takut.
4. Sajikan pertanyaan dalam kuesioner dengan jelas dan kritis agar responden tidak bingung, kesulitan, atau mengalami kesalahpahaman.
5. Hindari penundaan waktu agar proses pengerjaan dapat maksimal
6. Karena metodenya sama bisa dijadikan gamifikasi seperti game harvest moon.
7. Gunakan sumber ilmiah yang kurang dari 10 tahun.

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A