

## **BAB V**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **5.1 Kesimpulan**

Rancangan desain aplikasi "Kembalikan" berbasis *mobile* untuk mahasiswa Universitas Muhammadiyah Malang berhasil dikembangkan menggunakan metode UX Journey, yang meliputi tahapan Discover, Explore, Test, dan Listen. Metode ini memberikan kerangka kerja yang terstruktur dalam memahami kebutuhan pengguna dan mengatasi permasalahan terkait kehilangan dan temuan barang. Hasil analisis menunjukkan bahwa mahasiswa membutuhkan media informasi terpusat yang dilengkapi fitur seperti pelaporan berbasis lokasi, validasi kepemilikan barang, gambar serta deskripsi, identitas dari penemu barang, komentar *postingan* dan notifikasi. Selain itu, tujuh variabel perilaku pengguna yang diidentifikasi menjadi dasar pengembangan fitur aplikasi. Pengujian menggunakan *A/B Testing* dan *Acceptance Criteria* menunjukkan bahwa aplikasi ini telah terverifikasi dan tervalidasi, dengan respons positif dari pengguna. Tidak hanya itu, pengujian juga dilakukan menggunakan Requirement Metric dan Use Case Logic yang mendapatkan hasil yang baik. Maka dari itu, desain yang responsif dan efisien. Kelebihan dari aplikasi ini dari aplikasi yang sudah ada yaitu Lost and Found yakni terdapat fitur validasi pertanyaan khusus dan status keberadaan barang terbaru, adapun pada saat penelitian ini dibuat aplikasi ini ditujukan untuk mahasiswa. Aplikasi ini diharapkan dapat mengatasi masalah logistik terkait barang hilang di kampus serta meningkatkan pengalaman pengguna melalui fitur yang relevan dan interaktif.

#### **5.2 Saran**

Untuk meningkatkan kualitas dan fungsionalitas aplikasi, disarankan agar pengembang menambahkan panduan penggunaan aplikasi yang jelas untuk memudahkan pengguna baru, serta mengintegrasikan fitur kontak langsung atau *chatbot* guna mempercepat proses komunikasi antara penemu dan pemilik barang. Iterasi desain perlu dilakukan secara berkelanjutan dengan melibatkan responden yang lebih luas untuk memastikan aplikasi tetap relevan dan sesuai kebutuhan mahasiswa, dengan fokus pada penyederhanaan antarmuka agar lebih intuitif.

Selain itu, implementasi aplikasi perlu didukung dengan pelatihan atau *workshop* bagi mahasiswa serta promosi aktif melalui platform kampus untuk meningkatkan adopsi. Pengembang juga disarankan untuk membuat sistem *monitoring* kinerja aplikasi dan melakukan evaluasi rutin berdasarkan umpan balik pengguna, termasuk mekanisme pelaporan masalah teknis agar aplikasi berjalan optimal dan terus berkembang sesuai kebutuhan.

