

## **BAB V**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **5.1 Kesimpulan**

Berdasarkan penelitian yang telah penulis lakukan, dapat diambil beberapa kesimpulan sebagai berikut:

- a. Dari penelitian ini, telah berhasil dikembangkan desain interaksi pemetaan minat anak putus sekolah di yayasan Rumah Impian Yogyakarta. Desain interaksi tersebut dikembangkan dengan menggunakan metode *Design Thinking*. Semuanya telah disesuaikan dengan kebutuhan pengguna yang dalam hal ini diwakili oleh lima persona.
- b. Proses pemetaan minat anak putus sekolah tersebut dilakukan berdasarkan pada lima fitur yang terdapat dalam desain interaksi tersebut. Mulai dari melakukan tes kepribadian, tes minat akademik, tes gaya belajar, tes bakat dan tes intelegensi. Materi tes telah disesuaikan dengan usia persona dan menggunakan kalimat yang mudah dimengerti.
- c. Dari hasil yang telah didapatkan dengan menggunakan metode *Design Thinking* dan sudah diuji menggunakan *Usability Testing* dapat disimpulkan bahwa mayoritas persona tidak mengalami kesulitan ketika menggunakan desain interaksi tersebut. Hal ini dapat dilihat dari indikator waktu yang telah ditentukan oleh penulis.

#### **5.2 Saran**

Pada penelitian ini masih terdapat banyak kekurangan. Dan apabila kekurangan tersebut diperbaiki maka akan menghasilkan desain interaksi yang lebih proporsional. Berikut ini merupakan saran yang dapat penulis berikan:

- a. Dalam proses pembentukan persona perlu diberikan indikator lain agar lebih obyektif. Seperti pembentukan persona tersebut didasarkan pada karakter anak. Selain itu juga dapat berdasarkan latar belakang anak.
- b. Dalam proses pengujian akan lebih baik hasilnya jika terdapat lebih dari satu indikator. Misal seperti bahasa tubuh persona ketika menggunakan desain interaksi tersebut.