

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### 5.1 Kesimpulan

Sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai dari penelitian skripsi ini yaitu menghasilkan perancangan UI/UX aplikasi *smart farming* PandaiLadang berbasis aplikasi *mobile*, melalui prinsip *Lean UX* yang efisien dan kolaboratif, maka dihasilkan beberapa kesimpulan, yaitu:

1. Dalam pembuatan solusi perancangan UI/UX aplikasi *smart farming* PandaiLadang dengan metode *Lean UX* berbasis *mobile*, dihasilkan *prototype* rancangan aplikasi PandaiLadang yang telah dilakukan pengujian kepada pengguna.
2. Hasil pengujian yang dilakukan oleh pengguna pada *Heuristic Evaluation*, mendapatkan kualifikasi yang sangat baik pada prinsip H2 (*Match Between System and The Real World*), H3 (*User Control and Freedom*), H4 (*Consistency and Standards*), H5 (*Error Prevention*), H7 (*Flexibility and Efficiency of Use*), dan H8 (*Aesthetic and Minimalist Design*). Sedangkan kualifikasi baik berada pada prinsip H1 (*Visibility of System Status*), H6 (*Recognition Rather Than Recall*), H9 (*Help Users Recognize, Diagnose, and Recover From Errors*), dan H10 (*Help and Documentation*). Sehingga, pengujian dengan menggunakan *Heuristic Evaluation* dapat dikatakan berhasil, dan tidak memerlukan perbaikan.
3. Hasil pengujian yang dilakukan oleh pengguna pada *System Usability Scale*, skor rata-rata pengujian mendapatkan skor sebesar 90. Skor 90 diinterpretasikan bahwa rancangan aplikasi PandaiLadang telah mendapatkan