

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan penelitian yang dilakukan penulis menghasilkan kesimpulan sebagai berikut :

1. Penelitian “RANCANGAN DESAIN PROTOTYPE APLIKASI *POINT OF SALES* MENGGUNAKAN METODE *DESIGN THINKING* DI BOOGIE SECONDTHRIFT” mampu memberikan rancangan desain user interface untuk aplikasi point of sales di boogie secondthrift. Perancangan ini menghasilkan 8 fitur dan 17 screen yaitu *splash page*, halaman login, daftar, homepage, produk, kategori, stok barang, tambah barang, barang keluar, rincian barang, tren penjualan, laporan transaksi, laporan keuangan, input data keuangan, dan biaya lain-lain. Setiap langkah dari tahapan metode *design thinking* dirancang untuk menghasilkan desain yang memenuhi kebutuhan pengguna.
2. Berdasarkan dari perhitungan yang telah dilakukan peneliti ditemukan hasil yaitu **75**. Maka, jika di lihat kembali dari skala interpretasi skor *System Usability Scale* (SUS) nilai tersebut masuk ke dalam sifat “**Good**” dan sudah dapat diterima dengan penilaian tingkat penerimaan yaitu *Acceptable*.

## **B. Saran**

Guna keberlanjutan penelitian, berikut saran yang penulis berikan :

1. Untuk penelitian selanjutnya penulis mengharapkan agar desain yang sudah dibuat agar diimplementasikan menjadi aplikasi *Point Of Sales* berbasis mobile sehingga mempermudah pengelolaan manajemen di boogie secondthrift.
2. Penulis menyarankan untuk mengembangkan desain *point of sales* ini dengan perbaikan desain dan fitur yang masih belum sempurna.