

## BAB V

### SIMPULAN DAN SARAN

#### 5.1. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan mengenai perancangan *design thinking* tiket dan *volunteer* maka dapat disimpulkan dalam beberapa poin sebagai berikut:

1. Penerapan metode *design thinking*

Dengan menggunakan mode *design thinking* dalam proses pengumpulan data telah mampu memberikan hasil maksimal seperti pada tujuan dari penelitian ini yaitu merancang *design thinking* untuk aplikasi tiket *event* dan *volunteer*.

2. Kepuasan *user*

Kepuasan *user* terbukti dari adanya hasil *black box testing* yang telah dilakukan oleh user dan beberapa pengguna yang telah mencoba melakukan pembelian tiket pada aplikasi Eventvox ini.

3. Efektivitas dan efisien

Dengan adanya sistem penjualan tiket dan perekrutan *volunteer* ini meningkatkan kepuasan pengguna dan meningkatkan efisiensi pendaftaran tiket acara dan *volunteer*. Proses yang lebih sederhana mengurangi waktu dan usaha yang diperlukan penyelenggara dan peserta.

## 5.2. Saran

Dengan adanya paparan kesimpulan diatas maka saran dari peneliti untuk penelitian yaitu Kami menyarankan agar *website* ke depannya menggunakan perangkat database yang lebih besar untuk penyimpanan data. Hal ini akan memastikan bahwa sistem dapat menangani volume data yang semakin meningkat dengan lebih efisien, terutama seiring dengan bertambahnya jumlah pengguna, acara, dan sukarelawan yang terdaftar. Penggunaan perangkat database yang lebih besar juga akan meningkatkan kinerja dan kecepatan akses, sehingga mengalihkan perhatian dari situs web yang tidak dapat diakses dengan cepat.