

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Hasil penelitian menunjukkan tingkat evaluasi *user experience* pengguna terhadap aplikasi *mobile* ESCETE menunjukkan hasil nilai positif pada skala daya tarik dengan mendapatkan nilai 1.80,kejelasan dengan nilai 0.79,efisiensi dengan nilai 0.80,ketepatan mendapat nilai 0.84 dan stimulasi dengan nilai 0.7 hal ini menunjukkan bahwa aplikasi *mobile* ESCETE dinilai baik oleh penggunanya sedangkan pada skala kebaruan menunjukkan hasil evaluasi normal dengan nilai 0.75 artinya pengguna aplikasi *mobile* ESCETE tidak terlalu merasakan kebaruan dari aplikasi tersebut. Uji *benchmark* menunjukkan hasil dengan kategori *good* yaitu pada skala daya tarik, sedangkan pada skala kejelasan,efisiensi,ketepatan dan stimulasi menunjukkan hasil dengan kategori *below average* dan skala kebaruan menunjukan hasil kategori *above average*. dengan hasil tersebut aplikasi *mobile* ESCETE dirasakan perlu meningkatkan 5 skala untuk mencapai hasil yang lebih baik (*good*). Terutama pada skala kejelasan,efisiensi, ketepatan dan stimulasi.

5.2 Saran

Dari kesimpulan diatas dapat ditarik saran sebagai berikut :

1. Perlunya dilakukan penyebaran kuesioner lagi untuk dapat mengetahui lebih jelas mengenai kekurangan pada skala kejelasan,efisiensi,ketepatan dan stimulasi yang termasuk dalam aspek pragmatis dan hedonis UEQ dari sistem yang dievaluasi.

2. Untuk mendapatkan hasil yang optimal diperlukan peran responden yang aktif dalam menyampaikan tanggapan (*feedback*) untuk pengembangan sistem.
3. Peneliti selanjutnya dapat mengembangkan penelitian ini menggunakan metode *user experience* yang lainnya. Saat melakukan kuesioner *user experience questionnaire (UEQ)* secara online, disarankan untuk memberi penjelasan yang lebih mudah dipahami oleh responden tanpa mengubah inti dari pernyataan.