

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis *User Experience Questionnaire* (UEQ) terhadap aplikasi Draiv dengan jumlah responden sebanyak 100 orang, maka dapat ditarik beberapa kesimpulan sebagai berikut:

- a. Evaluasi pengalaman pengguna aplikasi Draiv menggunakan metode UEQ menunjukkan bahwa secara umum aplikasi Draiv telah memberikan pengalaman pengguna yang baik. Hal ini terlihat dari sebagian besar dimensi UEQ yang memperoleh nilai mean positif, yaitu Daya Tarik (1,530), Kejelasan (1,078), Ketepatan (1,133), Stimulasi (2,080), dan Kebaruan (1,050).
- b. Dimensi *Attractiveness* (Daya Tarik) memperoleh nilai mean sebesar 1,530, yang termasuk dalam kategori positif. Hal ini menunjukkan bahwa pengguna memiliki kesan yang baik terhadap tampilan serta pengalaman keseluruhan saat menggunakan aplikasi Draiv.
- c. Dimensi *Perspicuity* (Kejelasan) memperoleh nilai mean sebesar 1,078, yang termasuk dalam kategori positif. Hal ini menunjukkan bahwa aplikasi relatif mudah dipahami dan dipelajari oleh pengguna.
- d. Dimensi *Efficiency* (Efisiensi) memperoleh nilai mean sebesar -0,175, yang berada pada kategori netral. Nilai ini merupakan yang paling rendah dibandingkan dimensi lainnya, sehingga mengindikasikan bahwa pengguna masih merasakan

kendala dalam hal kecepatan atau kemudahan dalam menyelesaikan tugas di aplikasi.

e. Dimensi *Dependability* (Ketepatan) memperoleh nilai mean sebesar 1,133, yang termasuk kategori positif. Hal ini menunjukkan bahwa pengguna merasa cukup yakin dan dapat mengandalkan aplikasi saat digunakan.

f. Dimensi *Stimulation* (Stimulasi) memperoleh nilai mean sebesar 2,080, yang termasuk kategori sangat positif. Hal ini menunjukkan bahwa aplikasi mampu memberikan pengalaman yang menarik, menyenangkan, dan memotivasi pengguna untuk terus menggunakan aplikasi.

g. Dimensi *Novelty* (Kebaruan) memperoleh nilai mean sebesar 1,050, yang termasuk kategori positif. Hal ini menunjukkan bahwa aplikasi Draiv dinilai cukup kreatif dan memiliki unsur inovasi.

h. Hasil *benchmark* UEQ menunjukkan bahwa kualitas pengalaman pengguna aplikasi Draiv berada pada kategori baik (*Good*) hingga sangat baik (*Excellent*) pada beberapa dimensi, terutama pada dimensi Stimulasi yang memperoleh nilai tertinggi.

Secara keseluruhan, aplikasi Draiv telah memberikan pengalaman pengguna yang positif, meskipun masih terdapat aspek yang dapat ditingkatkan, khususnya pada dimensi efisiensi.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka saran yang dapat diberikan adalah sebagai berikut:

a. Bagi Pengembang Aplikasi Draiv

Disarankan untuk meningkatkan aspek efisiensi aplikasi, seperti mempercepat waktu respon sistem, menyederhanakan alur pemesanan, dan mengoptimalkan performa aplikasi agar pengguna dapat menyelesaikan tugas dengan lebih cepat.

b. Pengembang juga dapat mempertahankan dan terus mengembangkan aspek stimulasi dan daya tarik aplikasi agar pengalaman pengguna tetap menyenangkan.

c. Bagi Penelitian Selanjutnya

Penelitian berikutnya dapat menambahkan metode kualitatif seperti wawancara atau observasi untuk menggali pengalaman pengguna secara lebih mendalam.

d. Penelitian selanjutnya juga dapat membandingkan lebih banyak aplikasi transportasi online agar diperoleh gambaran yang lebih luas mengenai pengalaman pengguna.