

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, didapatkan kesimpulan sebagai berikut :

1. Dalam penelitian ini, rancang bangun *UI/UX* dengan menggunakan metode *Design Thinking* pada gim Virtual Biotope untuk *mobile* Android telah dilakukan. Dengan metode *Design Thinking*, dapat diketahui permasalahan yang dialami oleh pengguna pada *prototype* awal gim Virtual Biotope yang selanjutnya dapat dibuatkan solusi yang dapat mengatasi permasalahan-permasalahan tersebut dengan dibuatnya pada *prototype* kedua.
2. Berdasarkan pengujian yang dilakukan dua kali yaitu untuk *prototype* pertama dan *prototype* kedua dengan instrumen HMSAM, terdapat peningkatan dari setiap aspeknya. Dengan membandingkan menggunakan uji t, terdapat 4 aspek yaitu kegembiraan, rasa penasaran, persepsi kegunaan, dan pengalaman mendalam, terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil pengujian *prototype* pertama dan *prototype* kedua. 3 aspek lainnya yaitu kontrol, persepsi kemudahan pengguna, perilaku intensi untuk menggunakan, tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil pengujian *prototype* pertama dan *prototype* kedua. Berdasarkan perbandingan menggunakan N-Gain, mendapatkan hasil skor rata-rata N-Gain sebesar 69% yang berarti penggunaan metode *Design Thinking* ini sudah cukup efektif untuk meningkatkan kesenangan pengguna terkait *UI/UX* pada gim Virtual Biotope. Perancangan, pengimplementasian, dan pengujian *UI/UX* pada gim Virtual Biotope dalam penelitian ini sudah berhasil dilakukan dan hasilnya sudah dianalisis. Dengan demikian, desain *UI/UX* pada gim Virtual Biotope setelah menggunakan metode *Design Thinking* dapat dikatakan telah meningkatkan kesenangan pengguna.

5.2 Implikasi

Implikasi dari penelitian ini adalah aplikasi gim pengenalan Kampung Blekok berbasis *Android* yang bernama Virtual Biotope dengan genre serius gim. Dimana perancangan desain *UI/UX* dari serius gim ini menggunakan metode *Design Thinking* dengan instrumen pengujiannya adalah HMSAM. Dengan demikian, diharapkan pengguna dapat mengetahui wawasan mengenai Kampung Blekok terkait jenis-jenis Burung Blekok yang disajikan dalam bentuk gim *mobile* berplatform *Android* dengan desain *UI/UX* yang intuitif guna mempermudah pengguna dalam memainkan gim ini serta meningkatkan kesenangannya.

5.3 Rekomendasi

Berikut merupakan beberapa rekomendasi atau saran yang dapat diberikan untuk penelitian selanjutnya :

1. Pada pengembangan selanjutnya, untuk *UI/UX* mungkin bisa ditambahkan petunjuk yang interaktif seperti petunjuk adanya hal baru yang harus dilihat pada fitur tugas dan ensiklopedia, kemudian tanda petunjuk adanya burung di sekitar burung. Hal tersebut berguna mengarahkan pengguna agar benar-benar fokus dalam memainkan gimnya.
2. Dapat dicoba dengan melakukan pengulangan atau iterasi beberapa kali pada metode yang sama agar hasilnya lebih baik lagi.
3. Dapat dilihat pada lampiran terkait saran dan kritik dari pengguna mengenai desain *UI/UX prototype* kedua, agar dapat dikembangkan dalam pengembangan berikutnya.
4. Partisipan pengujian dapat dicoba dengan jumlah lebih banyak lagi dan target pengguna dapat menggunakan rentang umur 14-30 tahun.