

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### 5.1 Kesimpulan

Dalam penelitian ini, peneliti mencoba untuk mengimplementasikan metode *Lean UX* dalam meningkatkan pengalaman pengguna pada aplikasi *Mom and Kids*. Berdasarkan penelitian yang sudah dilakukan dapat ditarik kesimpulan sabagai berikut:

1. Pengembangan antarmuka pengguna dan pengalaman pengguna terhadap aplikasi *Mom and Kids* terdapat pada pembuatan desain dari 4 tahapan yang terdapat pada metode *Lean UX* yaitu, *Declare Assumption*, *Create an MVP*, *Run an Experiment*, dan *Feedback and Research*.
2. Metode *Lean UX* terbukti dapat memberikan pengalaman pengguna yang baik bagi pengguna, dengan didapatkannya nilai pada skala UEQ:
  - a) Skala Daya Tarik memperoleh nilai sebesar 1,758, yang menunjukkan bahwa aplikasi *Mom and Kids* telah berhasil mencapai kategori penilaian yang baik dalam hal daya tarik. Nilai ini menunjukkan bahwa antarmuka dan desain keseluruhan dari aplikasi ini memiliki elemen-elemen yang menarik dan menarik perhatian pengguna. Elemen-elemen visual, pengaturan warna, serta tata letak yang dipilih mungkin telah berkontribusi pada daya tarik ini.
  - b) Skala Kejelasan memperoleh nilai sebesar 1,614 dalam penilaian, yang menempatkannya di atas rata-rata. Ini menunjukkan bahwa aplikasi *Mom and Kids* telah berhasil menciptakan antarmuka yang cukup jelas dan mudah dipahami oleh pengguna. Kejelasan antarmuka ini memiliki implikasi penting terhadap pengalaman pengguna secara keseluruhan. Antarmuka yang jelas dan mudah dipelajari adalah aspek yang sangat penting dalam pengembangan aplikasi, terutama dalam konteks kesehatan. Ketika pengguna dapat dengan cepat dan mudah menemukan fitur-fitur yang mereka butuhkan dan mengakses informasi yang relevan, mereka cenderung lebih puas dengan aplikasi tersebut.
  - c) Skala Efisiensi memperoleh nilai sebesar 1,773 dalam penilaian, menunjukkan bahwa aplikasi *Mom and Kids* mendapat kategori

penilaian yang baik dalam hal efisiensi. Nilai ini menunjukkan bahwa pengguna merasa aplikasi ini memberikan pengalaman pengguna yang lancar dan tidak membingungkan dalam penggunaannya. Efisiensi dalam sebuah aplikasi mengacu pada kemudahan dan kelancaran penggunaan dalam mencapai tujuan atau tugas tertentu, ketika aplikasi mampu mengantarkan pengguna dari awal hingga akhir proses dengan sedikit hambatan atau kesalahan, maka pengguna cenderung lebih puas dan merasa bahwa waktu mereka dihabiskan dengan baik.

- d) Skala Keandalan memperoleh nilai sebesar 1,591 dalam penilaian, menunjukkan bahwa aplikasi *Mom and Kids* mendapat penilaian yang baik dalam hal keandalan. Skor ini menunjukkan bahwa pengguna merasa bahwa aplikasi ini dapat diandalkan dan dapat mengendalikan interaksi dengan aplikasi dengan baik. Keandalan dalam konteks aplikasi merujuk pada ketersediaan dan responsibilitas sistem. Aplikasi yang dapat diandalkan harus mampu memberikan pengalaman yang konsisten kepada pengguna tanpa gangguan yang berarti. Ketika pengguna memilih untuk berinteraksi dengan aplikasi, mereka ingin yakin bahwa fitur-fitur akan bekerja sesuai yang diharapkan dan bahwa informasi yang diberikan dapat diandalkan. Skala Stimulasi mendapatkan nilai 1,886 yang dikategorikan sangat baik, karena pengguna merasa aplikasi *Mom and Kids* mampu memotivasi mereka untuk menggunakan aplikasi tersebut kembali.
- e) Skala Stimulasi memperoleh skor sebesar 1,886 dalam penilaian, menunjukkan bahwa aplikasi *Mom and Kids* mendapat kategori penilaian yang sangat baik dalam hal stimulasi. Skor ini menggambarkan bahwa pengguna merasa bahwa aplikasi ini mampu memotivasi mereka untuk kembali menggunakan aplikasi secara berulang. Stimulasi dalam konteks aplikasi merujuk pada kemampuan aplikasi untuk memicu minat dan partisipasi pengguna. Aplikasi yang berhasil merangsang minat pengguna akan lebih cenderung mempertahankan mereka sebagai pengguna aktif dan terlibat.

- f) Skala Kebaruan mendapatkan skor sebesar 1,159 dalam penilaian, yang menempatkan aplikasi Mom and Kids dalam kategori penilaian yang baik dalam hal kebaruan. Skor ini mengindikasikan bahwa pengguna menganggap aplikasi ini telah membawa inovasi dan kreativitas yang menarik minat mereka. Kebaruan dalam konteks aplikasi mencerminkan sejauh mana sebuah aplikasi mampu memberikan elemen-elemen baru, segar, dan kreatif kepada pengguna.

## 5.2 Saran

Berdasarkan dari hasil penelitian yang telah dilakukan, maka penulis mendapatkan beberapa saran yang dapat dilakukan dan dipertimbangkan untuk penelitian selanjutnya yang tertarik melakukan penelitian di bidang yang sama, saran tersebut sebagai berikut:

1. Pada pengujian ini, peneliti menggunakan prototipe dan mengakui bahwa terdapat keterbatasan dalam hal kinerja penggunaan aplikasi. Oleh karena itu, peneliti mengharapkan bahwa pada pengujian berikutnya, pengujian produk akan dilakukan saat produk telah mencapai tahap pengembangan. Dengan demikian, diharapkan pengujian produk dapat dilakukan dengan lebih baik dan para pengguna dapat memberikan masukan yang lebih terperinci.
2. Perlu adanya perbaikan pada aspek atau indikator Kejelasan agar hasil *benchmark* dapat mengikuti lima aspek atau indikator lainnya yaitu *Good* atau baik.
3. Pada penelitian berikutnya, diharapkan menggunakan metode lain untuk melakukan pengujian pengalaman pengguna, seperti *A/B Testing*, *Heuristic Evaluation*, dan *System Usability Scale (SUS)*.