

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### 5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian pada pengembangan aplikasi Teman Virtual yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa:

1. Aplikasi Teman Virtual berbasis *mobile* berhasil dibangun dengan menerapkan metode *prototyping* dalam tiga iterasi, serta menerapkan pendekatan *User Experience Design Thinking* yang berfokus pada pengalaman penggunanya. Aplikasi Teman Virtual juga mendapatkan banyak sekali umpan balik positif yang menandakan bahwa aplikasi ini telah berhasil mencapai tujuannya. Pengguna telah menyatakan kepuasan mereka terhadap fitur, tampilan dan fungsionalitas aplikasi ini, terutama dalam memberikan dukungan kesehatan mental. Beragam umpan balik terkait aplikasi Teman Virtual ini terlampir dalam bagian lampiran 3.
2. Aplikasi Teman Virtual berhasil juga dirancang dengan menerapkan dua teori psikologis, yaitu Teori Humanistik yang diimplementasikan di dalam fitur *Gratitude Journal* dan juga kalimat dukungan pada setiap fitur. Sedangkan dalam Teori Sarafino yang diimplementasikan di dalam fitur relaksasi dan juga karakter Teman Virtual yang selalu memberikan dukungan kepada para penggunanya sebagai *support system*.
3. Evaluasi yang dilakukan pada aplikasi Teman Virtual menggunakan metode *System Usability Scale (SUS)* serta *User Experience Questionnaire (UEQ)*. Hasil evaluasi menggunakan System SUS menunjukkan skor sebesar 80,53. Sehingga, dapat disimpulkan bahwa hasil evaluasi akhir aplikasi Teman Virtual ini masuk ke dalam kategori *EXCELLENT* dengan *grade scale B* yang artinya secara *usability* mendapatkan penilaian yang layak karena masuk ke dalam kategori *Acceptable*. Sedangkan hasil dari metode UEQ menunjukkan bahwa aplikasi Teman Virtual mendapatkan banyak umpan balik positif dari pengguna. Antarmuka aplikasi dinilai memiliki daya tarik yang tinggi dengan

skor 2.10, mudah dimengerti dengan skor 1.98, efisien dengan skor 2.01, ketepatan dengan skor 1.82, stimulasi dengan skor 1.96, serta unsur kebaruan dengan skor 1.80. Secara keseluruhan, hasil ini menunjukkan kepuasan pengguna yang cukup tinggi terhadap aplikasi dikarenakan skor yang didapatkan melebihi angka 1.

## 5.2 Saran

Dalam pelaksanaan penelitian ini, penulis menyadari bahwa masih banyak kekurangan yang dilakukan. Adapun saran yang dapat dilakukan pada penelitian selanjutnya adalah sebagai berikut.

1. Melakukan tahapan *empathize* lebih luas dan lebih mendalam lagi untuk mendapatkan informasi kebutuhan dan keinginan pengguna dari berbagai karakteristik calon pengguna.
2. Memperbanyak game pada fitur relaksasi sehingga pengguna tidak merasa bosan.
3. Dikarenakan adanya fitur jurnal yang dianggap privasi, pengguna menginginkan peningkatan keamanan pada database agar tidak sampai bocor.
4. Mulai mengintegrasikan teknologi kecerdasan buatan (AI) agar Teman Virtual lebih responsif dan mampu memberikan dukungan yang lebih spesifik terutama pada fitur berbincang.
5. Diharapkan aplikasi Teman Virtual ini dapat diekspansi ke platform lain seperti iOS.
6. Diharapkan dalam pengembangan lebih lanjut, aplikasi ini dapat fokus pada satu permasalahan stres yang sangat relevan atau lebih merujuk ke studi kasus yang konkret, sehingga dapat menjadikan solusi yang lebih spesifik dan lebih efektif untuk mengatasi masalah kesejahteraan mental.
7. Disarankan untuk memasukkan fitur diagnosis awal dalam pengembangan aplikasi guna meningkatkan pemahaman terhadap kebutuhan pengguna.
8. Diharapkan dapat menyediakan fitur *personal assistant* yang dapat memberikan dukungan yang lebih efektif dan relevan sesuai dengan kebutuhan pengguna.