

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian perancangan desain antarmuka aplikasi *web* pembelajaran daring, didapatkan kesimpulan sebagai berikut:

1. Implementasi metode Rekayasa *Kansei* dalam pengembangan tampilan antarmuka aplikasi *web* Emodu berhasil dilakukan. Pendekatan Rekayasa *Kansei* memungkinkan perancangan antarmuka yang sesuai dan efektif, dengan berfokus pada perasaan dan kesan yang didapatkan pengguna saat menggunakan aplikasi *web* Emodu. Penambahan *feature* dilakukan yaitu pada halaman *Role*, *Contact* dan *Dashboard* untuk *Student*, selain itu, desain tampilan antarmuka aplikasi *web* Emodu dibangun berdasarkan dari hasil pengambilan data penelitian yang dilakukan dengan cara kuesioner, wawancara, analisis kompetitor dan uji validitas oleh ahli.
2. Hasil *testing* dengan menggunakan metode *User Experience Questionnaire* (UEQ) menghasilkan penilaian meningkat yakni skala *Attractiveness* memiliki rata-rata 1.40 dengan kategori *Above Average*, *Perspiciuity* memiliki rata-rata 0.80 dengan kategori *Below Average*, *Efficiency* memiliki rata-rata 1.45 dengan kategori *Above Average*, *Dependability* memiliki rata-rata 1.95 dengan kategori *Excellent*, *Stimulation* memiliki rata-rata 1.45 dengan kategori *Good* dan *Novelty* memiliki rata-rata 1.00 dengan kategori *Above Average*. Sedangkan hasil wawancara secara daring dengan 5 responden mendapatkan rincian hasil, kesan dan perasaan yang didapatkan oleh para responden saat menggunakan aplikasi *web* Emodu adalah *surprised* karena adanya perbedaan terhadap desain, *happy* karena desain tampilan yang baru juga penambahan informasi yang diinginkan, *confused* karena masih baru dalam penggunaan aplikasi *web* Emodu namun nyaman akan perubahan yang ada hingga merasakan *satisfied*.

5.2 Implikasi

Hasil penelitian perancangan desain antarmuka aplikasi *web* pembelajaran daring mampu memberikan dampak yang positif untuk pengguna aplikasi *web* Emodu dan meningkatkan daya tarik pengguna karena mendapatkan kesan dan perasaan yang baik terhadap penggunaannya, juga dapat menjadi referensi bagi

peneliti atau pengembang lain dan/atau pembaca untuk dalam penggunaan Rekayasa *Kansei* sebagai metode pendekatan dan *User Experience Questionnaire* (UEQ) sebagai metode pengambilan data dalam mengembangkan tampilan antarmuka aplikasi.

5.3 Rekomendasi

Berikut beberapa rekomendasi yang dapat dilanjutkan untuk peneliti dan pengembang selanjutnya:

1. Melakukan pemahaman lebih dalam mengenai keinginan dan ketertarikan pengguna terhadap aplikasi *web* pembelajaran daring terutama dalam konteks pendefinisian emosi, kesan dan perasaan aplikasi *web* terhadap pengguna.
2. Menggunakan jumlah sampel penelitian yang lebih besar untuk mendapatkan data yang lebih valid dan reliabel.
3. Melakukan wawancara yang dibantu oleh aplikasi *Affdexme* yang berfungsi untuk menangkap ekspresi pengguna secara detail sehingga perasaan dan kesan pengguna terhadap aplikasi yang diuji menjadi lebih akurat.