

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan mengenai Evaluasi dan Pengembangan Sistem Pencegahan Gangguan Mental menggunakan Metode Pengukuran *User Experience Key Performance Indicator* yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan bahwa:

1. Penerapan *User Experience (UX)* dalam pengembangan sistem pencegahan gangguan mental dilakukan dalam beberapa tahapan, yaitu:

- a. Analisis dan Perancangan Sistem

Pada tahap ini, sistem dirancang berdasarkan kebutuhan pengguna melalui berbagai diskusi yang dilakukan. Terdapat beberapa iterasi rancangan yang diperlukan hingga memenuhi semua kebutuhan pengguna. Hal ini memastikan dan memverifikasi hasil rancangan yang dihasilkan benar-benar memenuhi kebutuhan pengguna.

- b. Validasi Ahli

Pada tahap ini, rancangan yang dihasilkan selanjutnya dilakukan validasi tambahan kepada ahli bidang kesehatan mental serta ahli bidang UX. Perbaikan rancangan dilakukan berdasarkan pendapat dan masukan para ahli, dan dilakukan hingga tidak terdapat lagi perubahan yang perlu dilakukan. Hasil dari tahapan ini merupakan rancangan yang telah lolos validasi dari dua ahli tersebut.

- c. Pengujian Pengguna

Rancangan yang telah lolos verifikasi dan validasi, selanjutnya dilakukan implementasi, sebelum akhirnya dilakukan uji coba terhadap sampel pengguna. Dalam tahapan ini dilakukan pengukuran *User Experience Key Performance Indikator (UX KPI)* untuk mempermudah penentuan perbaikan serta sebagai tolak ukur perbandingan sebelum dan sesudah perbaikan. Pada tiga tahap pengujian yang dilakukan, nilai UX yang didapatkan kenaikan nilai sebesar 9-10%, sehingga dapat

ditentukan bahwa perbaikan yang dilakukan menghasilkan hasil yang baik.

2. Penggunaan dan pengukuran metrik *User Experience Key Performance Indicator* (UX KPI) pada tahap pengujian pengguna telah berhasil membantu peneliti dalam mengidentifikasi tugas/fitur yang perlu dilakukan perbaikan. Hal ini membuat perbaikan yang dilakukan menjadi efektif dan efisien. Adapun nilai metrik yang didapatkan di masing-masing tahap adalah sebagai berikut:

- a. Pengujian Tahap 1

- *Task Success Rate*: 88% (Kategori Baik)
- *User Error Rate*: 90% (Kategori Baik)
- *Satisfaction Rate*: 87% (Kategori Baik)
- *Time On Task*: 75% (Kategori Baik)

- b. Pengujian Tahap 2

- *Task Success Rate*: 96% (Kategori Baik)
- *User Error Rate*: 96% (Kategori Baik)
- *Satisfaction Rate*: 93% (Kategori Baik)
- *Time On Task*: 90% (Kategori Baik)

- c. Pengujian Tahap 3

- *Task Success Rate*: 99% (Kategori Baik)
- *User Error Rate*: 98% (Kategori Baik)
- *Satisfaction Rate*: 90% (Kategori Baik)
- *Time On Task*: 92% (Kategori Baik)

3. Hasil perbandingan nilai *User Experience* (UX) pada tiga tahap pengujian mengalami kenaikan. Pada tahap satu, didapatkan nilai sebesar 85%. Setelah dilakukan perbaikan, pada pengujian tahap dua dan tiga masing-masing didapatkan nilai sebesar 94% dan 95%. Dari data tersebut maka perbaikan yang dilakukan berhasil meningkatkan nilai UX sebesar 9-10%.

5.2 Saran

Dalam mengembangkan Sistem Pencegahan Gangguan Mental dengan menggunakan metode pengukuran *User Experience Key Performance Indicator* (UX KPI) ini, terdapat beberapa saran untuk penelitian selanjutnya, diantaranya:

1. Pada penelitian ini karena keterbatasan waktu, pengujian *desktop* dan *mobile* dilakukan secara berurutan oleh partisipan yang sama. Hal ini menyebabkan partisipan lebih familier dengan tugas-tugas yang akan diberikan, sehingga mengurangi pengalaman pertama (*first-hand experience*) partisipan dalam menjalankan sistem. Oleh karena itu, pembagian sesi pengujian dengan partisipan yang berbeda, diharapkan dapat mengatasi masalah ini.
2. Pada penelitian ini segmentasi pengguna terdiri dari umur 18-29 tahun, dimana tingkat penguasaan teknologi lebih tinggi daripada rentang umur lainnya. Oleh karena itu, pada penelitian selanjutnya diharapkan segmentasi pengguna dapat diperluas agar rentang umur lain dapat dilakukan pengujian. Hal tersebut dilakukan untuk memastikan tingkat kemudahan sistem yang dibangun menjadi lebih valid.