

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Pada penelitian ini peneliti menggunakan metode UX Design Thinking dan Teknik Visualisasi untuk mengembangkan sebuah aplikasi pengenalan permainan tradisional untuk anak sekolah Dasar. Penggunaan metode UX dan Teknik Visualisasi ini bertujuan untuk menciptakan aplikasi yang nyaman, mudah digunakan dan memberikan pengalaman yang menyenangkan ketika belajar. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, beberapa kesimpulan dapat diambil terkait dengan perancangan, pembangunan, dan pengujian Aplikasi *Mobile* Pengenalan Permainan Tradisional Menggunakan metode User-Experience Design Thinking dan Teknik Visualisasi Untuk Mengedukasi Anak Sekolah Dasar:

1. Penelitian ini menggunakan metode UX Design Thinking dalam pengembangan aplikasi Kaulinan, yang melibatkan lima tahap utama. Pada tahap Empathize, peneliti mengumpulkan kebutuhan sistem dan pengalaman pengguna melalui wawancara dan kuesioner, kemudian memasukkannya ke dalam Empathy Map. Tahap Define menganalisis informasi yang terkumpul untuk merumuskan masalah utama, menghasilkan dua user persona dan user journey. Dalam tahap Ideate, ide kreatif dirancang menggunakan metode How Might We, dilanjutkan dengan visualisasi desain, pembuatan wireframe, dan high fidelity. Pada tahap Prototype, desain diimplementasikan menggunakan bahasa Dart dan framework Flutter untuk menghasilkan prototipe aplikasi.
2. Peneliti melakukan analisis tingkat pengalaman pengguna dengan menggunakan UEQ dan SUS terhadap aplikasi yang telah dibangun. Berikut

Muhamad Fadeellah Rizki, 2025

PENGEMBANGAN APLIKASI MOBILE PENGENALAN PERMAINAN TRADISIONAL MENGGUNAKAN METODE USER-EXPERIENCE DESIGN THINKING DAN TEKNIK VISUALISASI UNTUK MENGEDUKASI ANAK USIA SEKOLAH DASAR

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

merupakan hasil dari pengujian UEQ yang telah hitung berdasarkan perbandingan studi lain:

- a. Skala Daya Tarik mendapatkan nilai akhir sebesar 2.38, yang berarti nilai tersebut masuk ke dalam kategori “*Excellent*”.
- b. Skala Kejelasan mendapatkan nilai akhir sebesar 2.27, yang berarti nilai tersebut masuk ke dalam kategori “*Excellent*”.
- c. Skala Efisiensi mendapatkan nilai akhir sebesar 2.45, yang berarti nilai tersebut masuk ke dalam kategori “*Excellent*”.
- d. Skala Ketepatan mendapatkan nilai akhir sebesar 2.42, yang berarti nilai tersebut masuk ke dalam kategori “*Excellent*”.
- e. Skala Stimulasi mendapatkan nilai akhir sebesar 2.40, yang berarti nilai tersebut masuk ke dalam kategori “*Excellent*”.
- f. Skala Kebaruan mendapatkan nilai akhir sebesar 2.30, yang berarti nilai tersebut masuk ke dalam kategori “*Excellent*”.

Berdasarkan hasil pengujian SUS, nilai rata-rata akhir adalah 87. Jika merujuk pada kategori dalam SUS (System Usability Scale), nilai ini masuk ke dalam kategori Excellent (Bagus Sekali) menurut interpretasi standar. Hal ini menunjukkan bahwa sistem yang dinilai memiliki tingkat kegunaan yang sangat baik, mudah digunakan, dan memuaskan bagi pengguna.

5.2 Saran

Pada penelitian ini terdapat beberapa kekurangan yang bisa untuk diperbaiki oleh penelitian selanjutnya. Berikut ini adalah saran yang dapat dilakukan untuk penelitian selanjutnya:

1. Penelitian selanjutnya dapat berfokus pada pengembangan fitur gamifikasi dan personalisasi untuk meningkatkan keterlibatan pengguna aplikasi

Muhamad Fadeellah Rizki, 2025

PENGEMBANGAN APLIKASI MOBILE PENGENALAN PERMAINAN TRADISIONAL MENGGUNAKAN METODE USER-EXPERIENCE DESIGN THINKING DAN TEKNIK VISUALISASI UNTUK MENGEDUKASI ANAK USIA SEKOLAH DASAR

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Kaulinan. Gamifikasi dapat diterapkan melalui elemen-elemen seperti tantangan harian, sistem penghargaan, poin atau badge yang dapat dikumpulkan, serta leaderboard untuk mendorong kompetisi sehat di antara pengguna. Selain itu, fitur personalisasi dapat dikembangkan dengan menyajikan konten yang disesuaikan berdasarkan preferensi pengguna, seperti permainan tradisional favorit atau rekomendasi aktivitas berdasarkan wilayah asal pengguna. Penelitian ini juga dapat mengevaluasi bagaimana fitur-fitur tersebut mempengaruhi tingkat keterlibatan, kepuasan, dan retensi pengguna secara keseluruhan, sehingga aplikasi tidak hanya menyenangkan tetapi juga memberikan pengalaman yang relevan dan bermakna bagi setiap individu.

2. Pada penelitian ini, aplikasi tidak dipublikasikan melalui *Play Store* sehingga tidak bisa mencakup pengguna yang luas. Selain itu, aplikasi ini hanya dapat diinstal pada *smartphone* android dan tampilan aplikasi ini hanya responsif pada layar *smartphone* tetapi tidak pada layar tablet Android.

Muhamad Fadeellah Rizki, 2025

PENGEMBANGAN APLIKASI MOBILE PENGENALAN PERMAINAN TRADISIONAL MENGGUNAKAN METODE USER-EXPERIENCE DESIGN THINKING DAN TEKNIK VISUALISASI UNTUK MENGEDUKASI ANAK USIA SEKOLAH DASAR

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu