BAB V
KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan Implementasi *User Centered Design* (UCD) pada Pembangunan Platform *Crowdfunding* untuk meningkatkan *Mobile Web User Experience* yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa:

1. Setelah dilakukan uji dan perhitungan menggunakan *User Experience Questionnaire* (UEQ) maka platform *crowdfunding* yang dikembangkan mengalami peningkatan yang positif pada EUQ tahap 2, hal ini bisa dilihat dari peningkatan rata-rata 6 dimensi di dalam UEQ 2 dibandingkan pada tahap uji dan perhitungan UEQ tahap 1
    a. Peningkatan Dimensi *Attractive* (Daya Tarik) sebanyak 0.65 poin
    b. Peningkatan dimensi Prespiculty (Kejelasan) sebanyak 0.65 poin
    c. Peningkatan dimensi *Efficiency* (Efisiensi) sebanyak 1.13 poin
    d. Peningkatan dimensi *Dependability* (Ketepatan) sebanyak 0.79 poin
    e. Peningkatan dimensi *Stimulation* (Stimulasi) sebanyak 0.53 poin
    f. Peningkatan dimensi *Novelty* (Kebaruan) sebanyak 0.85 poin
2. Penelitian ini telah berhasil merancang platform *Crowdfunding* dengan penerapan metode *User Centered Design* (UCD) dan metode-metode *User Experience Design*, dibuktikan dengan peningkatan nilai 6 dimensi UEQ di atas.

5.2 Saran

Beberapa saran yang bisa peneliti sampaikan berkaitan dengan pengembangan pada penelitian yang selanjutnya, diantaranya sebagai berikut:

1. Untuk mendapatkan hasil yang ideal dan optimal memerlukan peran serta dan keterlibatan pengguna yang cukup aktif dalam menyampaikan tanggapan (*feedback*) yang dapat memberikan energi positif sehingga terjadinya perbaikan sistem ke arah yang lebih baik. Namun hal ini memerlukan waktu yang cukup lama karena diperlukan iterasi yang terus- menerus pada tahapan perancangan.
2. Pemilihan pengguna sekaligus responden pun perlu dilakukan pengamatan

awal, karena untuk mencapai kesesuaian pengembangan maka terlebih dahulu dilakukan adalah menyamakan *goal* dan kepentingan antara pengembang dalam hal ini peneliti dan pengguna.

3. Untuk penelitian selanjutnya bisa divariasiakan menggunakan kuesioner lain untuk mengukur tingkat UX (*User Experience*) agar terlihat perbedaan yang lebih jelas dan variatif, sehingga bisa jadi *feedback* untuk pengembangan platform *Crowdfunding*