

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### 5.1 Kesimpulan

Dalam penelitian ini, peneliti mencoba untuk mengimplementasikan UCD untuk meningkatkan pengalaman pengguna untuk sebuah situs web. Dari penelitian ini dapat disimpulkan bahwa:

1. Menggunakan UEQ dalam menilai sebuah produk dapat menunjukkan *user experience* dari produk tersebut. Mengumpulkan responden untuk melakukan UEQ, lalu memasukan data hasil UEQ tersebut ke dalam alat analisis UEQ yang disediakan oleh pembuat UEQ sehingga mendapatkan nilai dari enam skala yang menggambarkan *user experience* dari produk.
2. Menerapkan UCD untuk meningkatkan *user experience* terhadap situs web terdapat pada pembuatan desain dari sebuah siklus pembuatan perangkat lunak. UCD memastikan bahwa desain yang telah dibuat sesuai dengan ekspektasi pengguna. Apabila ekspektasi pengguna terpenuhi dan implementasi dari desain tersebut sesuai dengan apa yang telah di desain, produk akan memiliki *user experience* yang baik.
3. Metode UCD terbukti dapat meningkatkan pengalaman pengguna dalam sebuah situs web. Terbukti dengan adanya peningkatan dalam beberapa skala pada UEQ:
  - a. Peningkatan skala *Attractiveness* dari 1.16 ke 1.60. Peningkatan tersebut memiliki arti impresi awal pada produk tersebut meningkat sehingga pengguna akan merasa nyaman pada saat pertama kali melihat produk.
  - b. Peningkatan skala *Perspicuity* dari 1.10 ke 1.54. Peningkatan tersebut memiliki arti kemudahan dalam mempelajari produk. Konsistensi pada desain membuat pengguna lebih mudah dalam mempelajari fitur yang ada pada produk.
  - c. Peningkatan skala *Efficiency* dari 1.11 ke 1.42. Peningkatan tersebut menunjukkan kemudahan pengguna dalam menggunakan produk.

Peningkatan ini membuat pengguna lebih mudah untuk mencapai kebutuhan dalam menggunakan produk tersebut.

- d. Peningkatan skala *Dependability* dari 1.02 ke 1.32. Peningkatan ini menyebabkan ketergantungan pengguna dalam menggunakan produk. Semakin tinggi, pengguna akan semakin merasa butuh terhadap produk tersebut.
- e. Peningkatan skala *Stimulation* dari 0.87 ke 1.61. Semakin tinggi angka ini semakin menarik dan memotivasi sebuah produk ketika digunakan. Pengguna akan lebih nyaman dalam menggunakan produk.
- f. Peningkatan skala *Novelty* dari 0.59 ke 1.14. Angka tersebut menunjukan nilai inovatif dan kreatif pada sebuah produk. Semakin tinggi, maka semakin inovatif dan kreatif produk tersebut.

## 5.2 Saran

Terdapat beberapa kekurangan dari peneliti dalam penelitian ini. Untuk penelitian selanjutnya peneliti menyarankan:

1. Melakukan *user testing* dengan tatap muka sehingga reaksi pengguna dapat jelas terlihat. Penelitian ini dilakukan pada saat terjadi pandemi sehingga tidak memungkinkan untuk bertatap langsung dengan pengguna pada saat *user testing*. Untuk kedepannya sangat disarankan untuk melakukan *user testing* dengan tatap muka dengan pengujinya.
2. Mendapatkan responden untuk UEQ sangat lambat dikarenakan banyak orang yang tidak berminat untuk mengikuti UEQ. UEQ terlihat rumit sehingga untuk kedepannya intruksi harus diperjelas dan dipersingkat sehingga memudahkan untuk mendapatkan responden.