

BAB V

KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI

1. Kesimpulan

Dari hasil penelitian terhadap penilaian aplikasi Jahit Batik Asyik (Jatik Asyik) sebagai media pembelajaran bagi mahasiswa Program Studi Kriya Tekstil dan Fesyen Universitas Muhammadiyah Bandung, dapat ditarik kesimpulan , sebagai berikut :

1. Penilaian *User Experience* pada aplikasi Jatik Asyik

Respon mahasiswa terhadap penilaian *User Experience* pada aplikasi Jatik Asyik, mendapatkan penilaian yang baik terhadap dimensi *strategy*, penilaian responden mengenai aplikasi ini dapat dimanfaatkan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran pada mata kuliah desain busana, dan juga sebagai model *on line* pemesanan busana serta cara pengirimannya. Pada dimensi *Scope* mendapat penilaian yang baik. Mengenai fungsi Registrasi dan *Login* yang memandu dan memudahkan memiliki akun. Variabel *Structure* dengan atribut *Interaction Design* mendapat penilaian yang stbaik, memungkinkan mahasiswa belajar desain busana dengan pilihan model baju, model lengan dan model kerah yang bervariasi begitu pula dengan atribut *Interaction Architecture* mendapat penilaian baik, yaitu mengenai alur informasi yang berkaitan dengan tahapan pembuatan desain busana. Untuk dimensi *Skeleton*, mendapat penilaian baik. Hal ini dapat dilihat pada atribut *Interface Design* dan *Navigation Design*, membahas desain *interface*, yang sesuai dengan kepentingan *user*. Begitu pula dengan desain navigasi berkaitan dengan proses *hyperlink* informasi yang sesuai dengan kebutuhan. Pada dimensi *Surface*, yang terdiri dari 6 (enam) atribut, membahas tampilan warna, huruf, model komponen busana pada Aplikasi Jatik Asyik, mendapat penilaian baik dari responden.

2. Penilaian *Usability* pada aplikasi Jatik Asyik

Respon mahasiswa terhadap aspek *Perceived ease of use*, yang membahas tentang kemudahan dalam penggunaan dan mengoperasikan, kenyamanan,

serta menyenangkan pada saat pembelajaran mendapat penilaian baik berupa pernyataan setuju dan sangat setuju dari responden.

Respon mahasiswa terhadap aspek *Perceived utility/usefulness* berisi mengenai informasi, motivasi belajar serta pemanfaatan aplikasi Jatik Asyik, mendapat penilaian yang baik dari responden.

2. Implikasi

Pada penelitian ini terdapat temuan-temuan , berikut beberapa implikasi yang relevan, antara lain :

Secara umum, jawaban responden menunjukkan bahwa media pembelajaran aplikasi Jatik Asyik pada program studi Kriya Tekstil dan Fesyen, dapat membantu mahasiswa khususnya pembelajaran mata kuliah desain busana, terlihat dari responden yang memilih option setuju dan sangat setuju mencapai lebih dari 80% (katagori baik merujuk pada *Rating Scala Likert*, Analisis Data dan Rekomendasi UPI YPTK Padang) Begitu pula untuk mata kuliah *Entrepreneurship/* kewirausahaan, mata kuliah Aplikasi Komputer dan Penggunaan Internet, serta mata kuliah Pemasaran Digital Kriya, Aplikasi Jatik Asyik membantu untuk ke tiga mata kuliah tersebut. Jawaban responden pada pertanyaan bidang *user experience* dan *usability* pada umumnya menjawab setuju dan sangat setuju dengan mencapai lebih dari 80 % (katagori baik merujuk pada *Rating Scala Likert*, Analisis Data dan Rekomendasi. UPI YPTK Padang)

3. Rekomendasi

Dalam penelitian ini, penulis akan mengemukakan temuan – temuan, adalah sebagai berikut :

1. Kepada para mahasiswa

Memanfaatkan aplikasi Jatik Asyik, sebagai salah satu alternatif media pembelajaran yang dapat dipergunakan pada mata kuliah Desain Busana, mata kuliah *Entereupreunership/* Kewirausahaan, mata kuliah Aplikasi Komputer & Penggunaan Internet dan mata kuliah Pemasaran Digital Kriya. Media pembelajaran ini terbuka untuk dikembangkan lagi dalam

segi fitur- fitur sehingga dapat dipergunakan untuk berwiraswasta dalam bentuk *fashion e-commerce, bisnis fashion on line*.

2. Kepada peneliti selajutnya

Pada peneliti selanjutnya, dapat mengembangkan alternatif media pembelajaran digital ini, dengan menambah, melengkapi fitur-fitur untuk memudahkan pengoperasian serta lebih menarik. Media pembelajaran aplikasi Jatik Asyik terbuka untuk dikembangkan dengan menambah komponen busana seperti berbagai macam model blus dengan detil bukaan kancing atau tutup tarik, penambahan model kerah, model lengan dan perbendaharaan motif batik, jenis kain serta pilihan warna yang beragam. Begitu pula *mannequin* diperbaiki dengan bentuk yang lebih proporsional serta di buat dalam bentuk tubuh wanita dan pria juga dilengkapi dengan ukuran seperti size S, M, L, LL.