

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Pada penelitian ini, peneliti mencoba menerapkan metode design thinking untuk meningkatkan nilai user experience pada sistem yang dikembangkan. Dari penelitian ini dapat disimpulkan:

1. Berdasarkan pengalaman pengguna, pembangunan perangkat lunak untuk *monitoring* dan pelaporan pekerjaan dalam masa *work from home* dengan menerapkan metode design thinking dapat memenuhi kebutuhan pengguna.
2. Peneliti menerapkan design thinking untuk setiap tahapan dalam mengembangkan sistem. Penerapan design thinking membantu peneliti untuk melibatkan pengguna dalam pengembangan sistem agar produk memiliki nilai user experience yang baik. Jika hasil akhir produk sesuai dengan kebutuhan pengguna maka, produk akan memiliki nilai user experience yang baik.
3. Peneliti menggunakan User Experience Questionnaire (UEQ) untuk menilai bagaimana nilai user experience pada sistem yang dikembangkan. UEQ menyediakan alat untuk menilai user experience secara cepat dan tepat.
4. Peneliti membandingkan hasil UEQ pertama dan UEQ kedua.

Terdapat beberapa peningkatan pada hasil UEQ:

1. Peningkatan skala attractiveness dari 1.25 menjadi 2.06.
2. Peningkatan skala perspicuity dari 1.20 menjadi 2.06.
3. Peningkatan skala efficiency dari 1.29 menjadi 1.76.
4. Peningkatan skala dependability dari 0.89 menjadi 1.76.
5. Peningkatan skala stimulation dari 1.05 menjadi 1.83.
6. Peningkatan skala novelty dari 0.45 menjadi 1.43.

5.2 Saran

Pada penelitian ini terdapat beberapa kekurangan. Untuk penelitian selanjutnya peneliti menyarankan:

1. Melakukan *test* dengan jumlah penguji yang lebih banyak dan jumlah penguji yang menggunakan setiap platform sama. Peneliti mengalami kendala saat sedang melakukan uji coba pertama sehingga jumlah penguji tidak sama dengan uji coba kedua dan ketiga.
2. Mendapatkan responden UEQ lebih banyak agar jika ada data yang memiliki konsistensi tinggi dapat dihilangkan. Peneliti hanya mendapatkan sedikit responden pada UEQ pertama sehingga data yang memiliki konsistensi rendah tetap harus digunakan.
3. Penelitian berikutnya dapat menambahkan fitur *push notification* agar dapat mempermudah pengguna dalam mengetahui jadwal tugas maupun proyek yang sedang dikerjakan. Peneliti mengalami kendala saat menambahkan fitur notifikasi secara *real-time*.