

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI

5.1 Simpulan

1. Implementasi metode Lean UX dalam pengembangan antarmuka aplikasi konferensi video MoodSync dengan sistem pengenalan emosi berhasil dilakukan. Pendekatan Lean UX memungkinkan perancangan antarmuka yang lebih efisien dan efektif, dengan berfokus pada pemahaman pengguna dan iterasi yang cepat.
2. Skor yang didapatkan dari pengujian *System Usability Scale* (SUS) menunjukkan evaluasi yang positif terhadap antarmuka aplikasi MoodSync oleh pengajar dan pelajar.
 - a. Tingkat Kepuasan: Skor tingkat kepuasan yang tinggi (pengajar: 9.29, pelajar: 9.38) menunjukkan bahwa aplikasi MoodSync mampu memenuhi harapan dan kebutuhan pengguna dengan baik. Ini berarti pengguna merasa bahwa pengalaman mereka saat menggunakan aplikasi ini sangat memuaskan.
 - b. Kemudahan Penggunaan: Skor kemudahan penggunaan yang baik (pengajar: 8.21, pelajar: 8.07) menandakan bahwa antarmuka aplikasi ini mudah dipahami dan digunakan oleh pengguna. Pengguna merasa nyaman saat berinteraksi dengan aplikasi, yang sangat penting untuk pengalaman pengguna yang positif.
 - c. Konsistensi: Meskipun skor konsistensi (pengajar: 7.5, pelajar: 8.28) terdapat variasi dari segi penilaian pengajar dan pelajar, secara umum, aplikasi dianggap cukup konsisten dalam penggunaannya. Ini berarti pengguna merasa bahwa antarmuka aplikasi tetap dapat diandalkan dan konsisten dalam penyampaian fungsionalitasnya.
 - d. Efisiensi: Skor tinggi pada indikator efisiensi (pengajar: 8.57, pelajar: 9.38) menunjukkan bahwa aplikasi ini dianggap efisien dalam menyediakan fitur-fiturnya. Pengguna merasa bahwa aplikasi dapat membantu mereka dengan baik dalam mencapai tujuan mereka dengan cepat dan efisien.

5.2 Implikasi

Hasil penelitian ini dapat memberikan kontribusi positif dalam pengembangan aplikasi konferensi video dengan sistem pengenalan emosi di masa depan. Penggunaan metode Lean UX membuktikan keefektifannya dalam menciptakan antarmuka yang responsif dan sesuai dengan kebutuhan pengguna dan keefektifannya dalam mengefesiensikan antarmuka aplikasi konferensi video dengan sistem pengenalan emosi pada satu aplikasi yang sama. Implikasi ini dapat menjadi referensi bagi peneliti atau pengembang aplikasi lain yang ingin mengoptimalkan pengalaman pengguna dalam aplikasi serupa.

5.3 Rekomendasi

1. Melakukan penelitian lebih mendalam tentang kebutuhan dan preferensi pengguna dalam konteks aplikasi konferensi video dengan sistem pengenalan emosi. Dengan pemahaman yang lebih mendalam tentang pengguna, antarmuka dapat dirancang lebih tepat dan efektif.
2. Mengintegrasikan teknologi yang lebih canggih dalam sistem pengenalan emosi untuk meningkatkan akurasi dan analisis emosi pelajar. Dengan teknologi yang lebih baik, hasil analisis emosi dapat memberikan informasi yang lebih berharga bagi pengajar dalam proses pengajaran.
3. Menggali kemungkinan fitur tambahan yang dapat meningkatkan interaksi dan keterlibatan pengguna dalam aplikasi konferensi video. Misalnya, penggunaan *virtual background* atau panel konferensi video dinamis yang dapat meningkatkan pengalaman pengguna dalam berkomunikasi secara visual.
4. Menerapkan metode pengembangan antarmuka yang tepat untuk meningkatkan efisiensi dan kualitas antarmuka.