

BAB VI

PENUTUP

6.1 KESIMPULAN

Berdasarkan pembahasan pada bab-bab sebelumnya dan menjawab rumusan masalah, tujuan penelitian serta mengacu pada proses analisis dan hasil analisis data dalam penelitian ini, maka dapat diambil beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. Penelitian ini berhasil melakukan evaluasi *User Experience* aplikasi SIPRAKTIS pada masing-masing aspek *User Experience Questionnaire (UEQ)*.
2. Berdasarkan hasil perhitungan yang diperoleh, nilai rata-rata (*mean*) pada skala Daya Tarik bernilai 2,17, skala Kejelasan bernilai 1,87, skala Efisiensi bernilai 1,99, skala Ketepatan bernilai 2,24, skala Stimulasi bernilai 2,15, skala Kebaruan bernilai 1,49.
3. Berdasarkan hasil *mean benchmark* yang telah diperoleh pada skala Daya Tarik, Efisiensi, Ketepatan, Stimulasi mendapatkan hasil dengan kategori *Excellent* yang termasuk dalam kisaran 10% produk yang memiliki skor tertinggi. Sedangkan, pada skala Kejelasan, Kebaruan mendapatkan hasil *Good* yang artinya termasuk dalam 10% produk pada dataset memiliki skor yang lebih tinggi, sedangkan 75% lainnya lebih rendah.
4. Hasil rekomendasi saran rancangan perbaikan untuk meningkatkan kegunaan aplikasi SIPRAKTIS yang telah berhasil di rancang dengan menggunakan *Balsamiq Mockup*. Adapun hasil saran rancangan perbaikan yang diberikan oleh responden, yaitu perlu menambahkan fitur pembayaran lengkap terutama

bisa dibayar lewat *E-wallet*, menambahkan fitur chat langsung dengan admin, tampilan warna tema pada aplikasi SIPRAKTIS diubah menjadi warna *soft* atau netral, menambahkan fitur pemberitahuan kedatangan mobil tangki sedot pada saat setelah pengguna menyelesaikan formulir layanan pendaftaran untuk sedot limbah dan tinja, tampilan ukuran *font* teks pada aplikasi SIPRAKTIS diubah, perlu adanya ketersediaan untuk pengguna *IOS* di aplikasi *Appstore*, adanya fitur notifikasi *real-time* untuk memberikan informasi penting, menambahkan opsi tema atau mode gelap, perbarui tata letak dan presentasi informasi agar lebih terorganisir, menambahkan fitur pencarian di menu layanan informasi.

6.2 SARAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, penulis memiliki beberapa saran yang dapat dipertimbangkan untuk pihak pengelola aplikasi Sistem Informasi Pelayanan Prima Aktif Tinja Masyarakat (SIPRAKTIS) dan pihak yang ingin melakukan penelitian selanjutnya, yaitu:

1. Diharapkan pada penelitian selanjutnya dapat menggunakan metode evaluasi *user experience* lainnya seperti *SUMI*, *AttrakDiff*, dan *Heuristic Evaluation*.
2. Pada penelitian ini *prototype* yang dihasilkan berfokus pada *user experience* dalam tampilan *android*, pada penelitian selanjutnya dapat dikembangkan dengan membuat rancangan *prototype* untuk segala ukuran *device*, maka dapat menghasilkan *prototype* yang lebih baik lagi.

