# BAB V
# PENUTUP

## 5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil pembahasan yang telah dipaparkan sebelumnya, maka dapat diambil kesimpulan:

1. Penelitian ini berhasil melakukan evaluasi user experience pada aplikasi JakLingko dengan masing – masing aspek *User Experience Questionare* (UEQ).
2. Berdasarkan hasil pengolahan data dari 100 responden dari *Google Form* yang disebarkan. Dari 100 data yang ada diolah menggunakan statistik deskriptif pada masing – masing atribut UEQ pada aplikasi JakLingko mendapatkan nilai positif (*above average*) dengan kategori attractiveness (mean 1,19), *prespicuity* (mean 1,37), *efficiency* (mean 1,8), *dependability* (mean 1,29), *stimulation* (mean 1,32), *novelty* (mean 1,42). Menyediakan tampilan yang lebih inovatif dan mudah dipahami oleh pengguna.
3. Penelitian ini berhasil memberikan rekomendasi perbaikan user experience pada aplikasi JakLingko berdasarkan hasil evaluasi dengan metode UEQ. Area yang direkomendasikan guna meningkatkan *attractiveness* dan *efficiency* aplikasi.

## 5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan terhadap aplikasi JakLingko berikut saran yang dapat dipertimbangkan untuk meningkatkan *user experience* pada aplikasi JakLingko.

1. Mempertimbangkan perubahan *user interface* untuk memberikan kesan *attractive* yang baik sehingga pengguna dapat menggunakan aplikasi lebih aktif lagi.
2. Peningkatan rute perjalanan dengan minim perbedaan antara pengguna yang menggunakan aplikasi dengan transaksi kartu.

Untuk penelitian selanjutnya, dapat menggunakan metode lain seperti SUMI, AttrakDiff, atau Heuristic Evaluation. SUMI bermanfaat untuk mengevaluasi aspek usability secara lebih mendetail dengan standar internasional. AttrakDiff dapat mengungkapkan kualitas hedonik dan emosional dari pengalaman pengguna yang tidak tercakup penuh dalam UEQ. Sementara itu, Heuristic Evaluation memungkinkan identifikasi langsung kelemahan desain antarmuka melalui prinsip evaluasi pakar. Dengan demikian, penelitian berikutnya dapat memberikan gambaran yang lebih komprehensif mengenai kualitas pengalaman pengguna.

UNIVERSITAS TRILOGI