

BAB V

KESIMPULAN

5.1 Kesimpulan

Dari penelitian yang telah dilakukan terkait *Redesign User Interface* dan *User Experience* Aplikasi KRL Access Berbasis *Mobile* dengan Metode *Design Thinking* dan Pendekatan *User Experience Questionnaire* (UEQ), terdapat beberapa hal yang dapat disimpulkan seperti yang dijelaskan sebagai berikut.

1. Dari hasil pengujian menggunakan pendekatan *User Experience Questionnaire* (UEQ) terhadap Aplikasi *Mobile* KRL Access, ditemukan fakta bahwa perbandingan terhadap *Benchmark* dinilai di bawah rata-rata (*below average*) untuk skala kejelasan (*Perspicuity*) sedangkan untuk skala daya tarik (*Attractiveness*), efisiensi (*Efficiency*), ketepatan (*Dependability*), stimulasi (*Stimulation*), dan kebaruan (*Novelty*), nilai pengalaman pengguna dinyatakan buruk (*bad*). Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa pengalaman penggunaan Aplikasi *Mobile* KRL Access menunjukkan evaluasi yang bernilai negatif atau buruk.
2. Setelah dilakukannya *Redesign*, penelitian ini telah menghasilkan *Prototype* Aplikasi *Mobile* KRL Access dengan perbandingan terhadap *Benchmark* dinilai di atas rata-rata (*above average*) untuk skala daya tarik (*Attractiveness*) dan kejelasan (*Perspicuity*) sedangkan untuk efisiensi (*Efficiency*), ketepatan (*Dependability*), stimulasi (*Stimulation*), dan kebaruan (*Novelty*) nilai pengalaman pengguna dinyatakan baik (*good*). Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa pengalaman penggunaan Aplikasi *Mobile* KRL Access menunjukkan evaluasi yang bernilai positif atau baik.
3. Dari peningkatan perbandingan hasil *Redesign* Aplikasi *Mobile* KRL Access menunjukkan bahwa, metode *Design Thinking* digunakan sebagai metode pengembangan aplikasi dan *User Experience Questionnaire* (UEQ) sebagai pendekatan untuk memecahkan masalah yang melibatkan pengguna secara langsung dalam proses berpikir dan mempertimbangkan perspektif pengguna sebagai faktor utama dalam pemecahan masalah. Metode ini menghasilkan *Prototype High-Fidelity Design* yang telah melalui pengujian, sehingga dapat melanjutkan ke tahap pengembangan aplikasi.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil analisis dan luaran berupa *Redesign Aplikasi Mobile KRL Access* dalam penelitian ini, terdapat beberapa saran yang dapat diterapkan dalam penelitian sejenis yaitu sebagai berikut:

1. Diharapkan PT. KAI *Commuter* Jabodetabek sebagai *Stakeholder* dapat mengembangkan *Aplikasi Mobile KRL Access* sesuai dengan hasil rekomendasi desain aplikasi yang dirancang oleh peneliti guna meningkatkan pengalaman dan kepuasan pengguna *Aplikasi Mobile KRL Access*.