

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **5.1 Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa:

1. Penelitian ini dilakukan pada fitur Fantasy Team aplikasi vidio menggunakan metode *design thinking* dengan pendekatan UEQ (*User Experience Questionnaire*). Peneliti menggunakan UEQ (*User Experience Questionnaire*) pada sistem aplikasi yang sedang berjalan untuk mengetahui tingkat *User Experience (UX)* dari fitur Fantasy Team dan berdasarkan hasil UEQ (*User Experience Questionnaire*) didapatkan hasil di bawah rata-rata dan juga buruk yang di mana dari hasil tersebut memperlihatkan bahwa fitur Fantasy Team ini membutuhkan perancangan desain ulang untuk meningkatkan nilai daya tarik, kejelasan, ketepatan, stimulasi, dan kebaruan pada fitur Fantasy Team.
2. Berdasarkan hasil analisis pada sistem yang berjalan diketahui beberapa permasalahan yang terdapat pada fitur Fantasy Team. Sehingga setelah diketahuinya permasalahan tersebut dilakukan perancangan ulang pada fitur Fantasy Team dengan menggunakan metode *design thinking* dalam memperbaiki tampilan dari fitur Fantasy Team. Setelah dilakukan perancangan ulang, dilakukan penilaian kembali terhadap aplikasi Vidio dan didapatkan hasil yang lebih baik dari penilaian sebelumnya.

#### **5.2 Saran**

Pada penelitian yang dilakukan kali ini memberikan hasil berupa prototype atau rangkaian tampilan desain *User Interface (UI)* fitur Fantasy Team pada aplikasi Vidio. Setelah dilakukannya *redesign* pada aplikasi ini, diharapkan dapat menjadi rekomendasi bagi Tim Vidio untuk meningkatkan nilai dari aplikasi Vidio dan juga dapat memenuhi kebutuhan pengguna dan memberikan pengalaman yang lebih baik bagi pengguna ketika menggunakan aplikasi Vidio.

Peneliti juga berharap kepada peneliti selanjutnya yang akan melakukan penelitian terkait konsep *Gamification* pada suatu aplikasi, diharapkan nantinya dapat menggunakan metode ataupun *tools* yang lebih terbaru dan mengetahui hasil dari sudut pandang yang berbeda. Selain itu, terkait *Prototype* diharapkan memiliki kapabilitas untuk animatif dan responsif, agar *feedback* saat melakukan *testing* dapat lebih akurat dan menaikkan pengalaman pengguna saat memainkan fitur *Gamification* yang diteliti.