

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **5.1 Kesimpulan**

Berdasarkan hasil dari penelitian yang berjudul “Analisis *User experience* Aplikasi Moovit Dengan Menggunakan Metode *User Experience Questionnaire (UEQ)* Dan *User Centered Design (UCD)*” diperoleh kesimpulan sebagai berikut

1. Penelitian ini dilakukan dengan latar belakang perkembangan teknologi dalam ikut serta menyediakan fasilitas-fasilitas yang memudahkan Masyarakat dalam menggunakan transportasi umum dengan adanya sistem informasi penunjuk rute transportasi publik. Adapun salah satu system informasi tersebut bernama Moovit. Sehingga pada penelitian ini Moovit perlu dianalisis tingkat *user experience*-nya.
2. Metode yang digunakan pada penelitian ini ialah menggunakan metode Metode *User Experience Questionnaire (UEQ)* Dan *User Centered Design (UCD)*
3. Berdasarkan hasil analisis perhitungan *User Experience Questionnaire* pada aplikasi Moovit diperoleh dari 6, Indikator *Attractiveness* memiliki nilai buruk dengan rata-rata penilaian skor senilai 0.50. Sedangkan sisanya memiliki nilai Dibawah rata-rata dengan nilai, indikator *Perspicuity* memiliki nilai 0.76, *Efficiency* memiliki nilai 0.68, *Dependability* memiliki nilai 0.84, *Stimulation* memiliki nilai 0.79, dan *Novelty* memiliki nilai 0.52.
4. Desain baru aplikasi Moovit memiliki kenaikan, dengan 2 nilai indikator diatas rata-rata yaitu terjadi pada indikator *Attractiveness* (1.50), dan *Perspicuity* (1.46). Sedangkan indikator lainnya memiliki nilai rata-rata baik dengan nilai indikator *Efficiency* (1.61), *Dependability* (1.48), *Stimulation* (1.47), dan *Novelty* (1.44). Dapat disimpulkan bahwa desain baru aplikasi Moovit memiliki peningkatan *user experience*.

#### **5.2 Saran**

Berdasarkan hasil dari penelitian, peneliti memberikan beberapa saran untuk meningkatkan penelitian selanjutnya, Adapun saran tersebut sebagai berikut

1. Peneliti memberikan saran untuk tampilan aplikasi Moovit agar memiliki nilai *user experience* yang baik dengan mengubah beberapa komponen tampilan seperti *style design*, warna, simbol, iklan, memberikan halamanan *coach mark*, dan copywriting.
2. Peneliti berharap bahwa penelitian yang dilakukan peneliti ini dapat membantu Moovit dalam terus melakukan pengembangan aplikasi kearah yang lebih membangun
3. Peneliti menyarankan untuk diadakan kelanjutan dari penelitian ini, mengingat zaman akan terus berkembang dan pengalaman pengguna terhadap aplikasi akan ikut berkembang juga. Maka dari itu perlu diadakan kelanjutand dari penilaian ini untuk terus meningkatkan kepuasan pengguna terhadap aplikasi Moovit.
4. Peneliti menyarankan bahwa metode *User Experience Questionnaire* sangat cocok digunakan untuk meneliti tingkat kepuasan pengguna, metode ini juga selalu *update* sehingga metode ini sangat relevan untuk digunakan dalam mengikuti perkembangan zaman. Apabila pada metode ini terdapat *update* yang lebih baru, maka peneliti menyarankan untuk melanjutkan penelitian ini menggunakan metode terbaru agar penelitian makin relevan dan memberi kesan *up to date*.