

BAB V PENUTUP

5.1 Simpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, terdapat beberapa simpulan yang peneliti dapat jelaskan sebagai berikut.

1. Hasil pengukuran *usability* dengan *User Experience Questionnaire* (UEQ) pada aplikasi BPOM Mobile sistem berjalan menunjukkan bahwa nilai rata-rata dari keenam skala, yaitu daya tarik (*Attractiveness*), kejelasan (*Perspiciuity*), efisiensi (*Efficiency*), ketepatan (*Dependability*), stimulasi (*Stimulation*), dan kebaruan (*Novelty*) memiliki kategori “*Bad*”. Hal ini dikarenakan masih adanya beberapa kekurangan yang perlu diperbaiki dan ditingkatkan.

Setelah dilakukan perbaikan desain, pengujian dilakukan melalui Maze kepada para penguji dengan memberikan beberapa misi yang harus diselesaikan. Adapun peneliti memberikan enam misi yang diuji beserta hasil skor tiap misi, yaitu melakukan daftar atau masuk (skor 81), melakukan *scan* produk (skor 99), mencari produk secara manual (skor 90), membaca berita (skor 87), melihat produk ilegal (skor 97), dan melihat riwayat (skor 83). Sehingga, diperoleh *Maze Usability Score* (MAUS) atau rata-rata skor kegunaan untuk setiap misi adalah 90.

Kemudian peneliti melakukan pengukuran *usability* dengan UEQ kembali pada aplikasi BPOM Mobile sistem baru atau setelah perbaikan. Hasil menunjukkan bahwa adanya peningkatan yang signifikan terhadap enam skala UEQ dari sistem berjalan, dengan skala daya tarik (*Attractiveness*), efisiensi (*Efficiency*), ketepatan (*Dependability*), stimulasi (*Stimulation*), dan kebaruan (*Novelty*) memiliki kategori “*Good*” serta skala kejelasan (*Perspiciuity*) memiliki kategori “*Above Average*”.

2. Penggunaan metode *Design Thinking* yang dipadukan dengan pendekatan *User Experience Questionnaire* (UEQ) dalam penelitian ini terbukti efektif dalam proses *redesign* atau perbaikan desain untuk

meningkatkan kualitas pengalaman pengguna aplikasi BPOM Mobile. Metode *Design Thinking* mendorong solusi kreatif yang berpusat pada kebutuhan pengguna, sementara UEQ menyediakan metrik terstruktur untuk mengukur aspek pengalaman pengguna. Kombinasi ini menghasilkan *high-fidelity prototype design* yang teruji dan relevan, yang secara signifikan meningkatkan pengalaman pengguna melalui pengukuran yang jelas dan umpan balik langsung dari pengguna.

5.2 Saran

Berdasarkan temuan dan hasil dari penelitian yang dilakukan, adapun saran yang dapat peneliti harapkan sebagai berikut.

1. Hasil perbaikan desain aplikasi BPOM Mobile yang telah diuji dapat dijadikan sebagai rekomendasi bagi pihak *Stakeholder* BPOM Mobile untuk meningkatkan pengalaman pengguna aplikasi BPOM Mobile.
2. Untuk peneliti yang ingin melakukan penelitian sejenis, dapat menggunakan metode atau pendekatan lainnya yang lebih baru untuk mendapatkan hasil yang berbeda dan memberikan perspektif yang lebih menyeluruh terkait kepuasan dan pengalaman pengguna.