

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1. Kesimpulan

Kesimpulan yang dapat diambil dari hasil penelitian “Evaluasi Pengalaman Pengguna pada Aplikasi *Streaming Music* Menggunakan Metode UEQ (Studi kasus Spotify dan Resso) adalah sebagai berikut :

1. Metode UEQ sesuai untuk mengidentifikasi preferensi pengguna, mengungkap kelebihan dan kekurangan, serta menguji efektivitas fitur sehingga menjawab pertanyaan mengenai bagaimana pengalaman pengguna pada aplikasi streaming musik, terutama Spotify dan Resso dibuktikan dengan adanya pengujian validitas dan reliabilitas dengan hasil Uji validalitas yang dilakukan dengan menggunakan perangkat lunak SPSS versi 23 untuk mengetahui nilai r hitung dengan responden yang berjumlah 100 VALID. Pengujian Uji Reabilitas pada Spotify dan Resso, kuesioner dikatakan reliabel jika memiliki nilai (Cronbach’s Alpha $> 0,60$), kuesioner dikatakan tidak reliabel jika memiliki nilai (Cronbach’s Alpha $< 0,60$). Pada Kuesioner, memiliki nilai Cronbach’s Alpha sebesar (0,857), yang berarti bahwa nilai (Cronbach’s Alpha $> 0,60$). Maka dapat disimpulkan bahwa keseluruhan item kuesioner adalah reliabel. Pada uji T sederhana dengan tingkat signifikan 5% untuk membandingkan hasil evaluasi pengalaman pengguna dari kedua aplikasi yang memiliki perbedaan secara signifikan pada skala rata-rata kedua aplikasi yaitu Spotify dan Resso adalah skala daya Tarik (*attractiveness*), kejelasan (*perspicuity*), efisiensi (*efficiency*), stimulasi (*stimulation*) dan kebaruan (*novelty*).
2. Hasil dari evaluasi pengalaman pengguna pada aplikasi Spotify dengan menggunakan UEQ memberikan hasil bahwa terdapat 4 variabel dengan hasil evaluasi positif, yaitu variabel *attractiveness*, *perspicuity*, *efficiency* dan *dependability*. Sedangkan 2 variabel lainnya mendapatkan hasil evaluasi netral, yaitu *stimulation* dan *novelty*. Hasil *benchmark* untuk Spotify menunjukkan 3 variabel masuk kedalam kategori *good*, yaitu *attractiveness*,

perspicuity, *efficiency*. Variabel *dependability* masuk kedalam kategori *above average* dan 2 lainnya yaitu *stimulation* dan *novelty* masuk kedalam kategori *below average*. Hasil dari evaluasi pengalaman pengguna pada aplikasi Resso dengan menggunakan UEQ memeberikan hasil bahwa terdapat 3 variabel dengan hasil evaluasi positif, yaitu variabel *attractiveness*, *dependability* dan *novelty*. Sedangkan 2 variabel lainnya mendapatkan hasil evaluasi netral, yaitu *perspicuity* dan *efficiency*. Variabel *stimulation* mendapatkan hasil evaluasi negative.

Hasil *benchmark* untuk Resso menunjukkan 3 variabel masuk kedalam kategori *above average*, yaitu *attractiveness*, *dependability*, *novelty*. Variabel *perspicuity* dan *efficiency* masuk kedalam kategori *below average*, lalu variabel *stimulation* masuk kedalam kategori *bad*. Perbandingan UX dari 2 aplikasi *streaming music* yaitu Spotify dan Resso dengan menggunakan UEQ, dapat disimpulkan bahwa 5 skala memiliki perbedaan yang signifikan dari 6 skala yaitu: daya Tarik (*attractiveness*), kejelasan (*perspicuity*), efisiensi (*efficiency*), stimulasi (*stimulation*) dan kebaruan (*novelty*). Rata-rata dari skala tersebut yaitu: skala daya Tarik (*attractiveness*) pada Spotify 1,83 sedangkan Resso 1,54, lalu skala kejelasan (*perspicuity*) pada Spotify 1,76 sedangkan Resso 0,85, skala efisiensi (*efficiency*) pada Spotify 1,64 lalu Resso mendapatkan rata-rata 1,02, kemudian skala stimulasi (*stimulation*) Spotify mendapatkan 0,98 dan Resso dengan rata-rata 0,41 dan yang terakhir skala kebaruan (*novelty*) dengan Spotify mendapat rata-rata 0,64 sedangkan Resso 1,03.

5.2. Saran

Saran yang diperlukan dan dipertimbangkan berdasarkan penelitian yang telah dilakukan ialah: untuk penelitian selanjutnya yang tertarik pada kajian sejenis supaya memperhatikan hal-hal seperti berikut: analisis dilakukan menggunakan teori UX lainnya yang dapat dikembangkan, seperti menggunakan metode yang menjadikan *evaluator* ahli seperti metode *Heuristuc Evaluation* agar mengetahui persamaan maupun perbedaan hasil yang didapat atau menggunakan

metode UX *Honeycomb* yang memiliki 7 aspek yang dapat menggali lebih dalam terkait pengalaman yang dirasakan pengguna saat menggunakan aplikasi.