

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan 29 responden berdasarkan jenis kelamin laki-laki ada 15 orang, perempuan ada 14 orang. Berdasarkan kategori kelompok terdiri dari lansia, umum, pelajar, mahasiswa, veteran dengan menyebarkan kuesioner secara daring atau *online* dalam membagikan pengalaman oleh pengguna terhadap *user experience* (UX) aplikasi Trans Semarang dalam memantau rute *tracking* bus, aplikasi masih dapat diterima oleh penggunanya dan memenuhi standar nilai rata-rata *System Usability Scale* (SUS) yang telah ditetapkan. Penelitian ini memperoleh nilai *System Usability Scale* (SUS) yaitu nilai skor SUS sebesar 78,27 masuk dalam kategori C dengan *grade* “*Good*” dan dengan nilai *Adjective Rating* berupa “*acceptable*” oleh pengguna aplikasi.

5.2. Saran

Karena keterbatasan penelitian ini dalam segi waktu, penulis mengharapkan adanya pengembangan dalam penelitian berikutnya. Oleh sebab itu, penulis dapat memberikan beberapa saran berikut:

- 1) Untuk pembelian tiket secara *online* diharapkan kedepannya bisa lebih variatif dalam metode pembayarannya, karena hanya menggunakan AstraPay.
- 2) Akun Profil pada informasi data dapat diubah sesuai pengguna inginkan.
- 3) Memiliki data informasi tambahan yang detail disetiap koridor bus seperti informasi nama sopir, guna melaporkan pengaduan atau memberikan apresiasi ke pihak yang terkait.
- 4) Perbaiki server aplikasi yang terkadang *error* pada server tersebut saat menggunakan aplikasi di jam *rush hour*.
- 5) Fitur AR Shelter masih butuh perbaikan, karena terkadang tidak berjalannya fitur tersebut, hanya seperti menggunakan kamera biasa tanpa ada fiturnya.

- 6) Membutuhkan jumlah responden yang tinggi untuk proses pengolahan data untuk menentukan skor *System Usability Scale* (SUS) dalam menganalisa *user experience* (UX) aplikasi Trans Semarang dalam memantau rute *tracking bus* sehingga dapat meningkatkan nilai *usability*.
- 7) Diharapkan penelitian selanjutnya, peneliti menambahkan lebih banyak metode seperti *User Experience Questionnaire* (UEQ) dan *Focus Group Discussion* (FGD) agar lebih beragam dalam mencari sampel.