

## **BAB V**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **5.1 Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, dapat ditarik beberapa kesimpulan dari perancangan desain aplikasi meditasi menggunakan metode UCD adalah sebagai berikut :

1. Penelitian ini menggunakan metode UCD untuk merancang sebuah desain meditasi berbasis *mobile*, penggunaan metode tersebut karena pada setiap proses pengerjaan melibatkan pengguna atau calon pengguna aplikasi serta metode tersebut dinilai efektif dan berhasil. Proses metode *User Centered Design* (UCD) dimulai dari tahap *Understand Context of Use* yaitu mengidentifikasi calon pengguna aplikasi meditasi yang bertujuan untuk mendapatkan informasi mengenai keperluan yang dibutuhkan. selanjutnya tahap *Specify User Requirement* yaitu melakukan wawancara untuk menentukan kebutuhan pengguna. Lalu tahap *Design Solution* merancang sebuah desain aplikasi sesuai dengan analisis dari kebutuhan pengguna. Terakhir tahap *Evaluasi Against Requirement* pada tahap ini dilakukan validasi terhadap rancangan desain yang telah dibuat. Proses validasi melibatkan 20 responden untuk melakukan evaluasi terhadap tampilan desain dengan menggunakan *System Usability Scale* (SUS).
2. Penulis dalam merancang desain tersebut menganalisis kebutuhan dengan menggunakan metode UCD yaitu tahap *Understand Context of Use* dan *Specify User Requirements*, tahapan tersebut merupakan tahap yang secara khusus dapat menentukan dan memahami kebutuhan pengguna. Proses analisis kebutuhan pengguna yaitu melalui wawancara, penulis mendapatkan hasil wawancara dengan spesifik dan jelas tentang setiap kebutuhan dan fitur yang harus ada dalam perancangan desain aplikasi. Proses dan hasil analisis kebutuhan ini sangat penting dilakukan karena akan mempengaruhi hasil apakah tampilan desain sudah sesuai yang diharapkan oleh pengguna atau tidak.

3. Keberhasilan dalam perancangan desain aplikasi meditasi yang menggunakan metode *user centered design* (UCD) diukur dengan menggunakan metode *System Usability Scale* (SUS) dengan 10 instrumen. Penelitian ini melibatkan 20 responden, tahap evaluasi menghasilkan respon yang baik. Pada desain tampilan aplikasi dengan nilai skor SUS diatas rata-rata yaitu 76,45 yang berarti berada di Grade B atau *Adjective Rating* "GOOD". Dapat disimpulkan bahwa desain *user interface* dapat diterima dengan baik oleh pengguna.

## 5.2 Saran

Adapun saran yang dapat diberikan kepada penelitian selanjutnya adalah sebagai berikut :

1. *Prototype* ini hanya sampai tahap *frontend* sehingga dapat dilanjutkan untuk dapat digunakan dan diimplementasikan menjadi tampilan aplikasi *mobile* yang sesungguhnya, dan juga dapat dikembangkan ke dalam sistem berbasis *website* sehingga pengguna dapat memilih mengenai *platform* mana yang mereka lebih sukai.
2. Pada tampilan aplikasi meditasi ini dapat ditambahkan fitur seperti menghubungkan kepada psikolog agar saling terhubung serta terdapat asesmen awal.