

## **BAB V**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **5.1 Kesimpulan**

Berdasarkan hasil dari penelitian yang dilakukan, dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Penelitian ini menggunakan metode *User Experience Lifecycle* (UXL) yang berfokus kepada pengguna. Pada pengerjaannya penelitian ini melibatkan pengguna secara langsung. Penerapan metode UXL dimulai dengan tahap analisis dengan tujuan memahami masalah dan kebutuhan pengguna serta fungsionalitas yang dibutuhkan melalui diskusi, wawancara, dan survei. Selanjutnya, yaitu tahap desain untuk merancang interaksi dan konsep. Hasil dari tahap analisis dan desain diimplementasikan menjadi prototipe akhir yang seperti aplikasi siap pakai. Akhir dari metode ini yaitu dilakukan evaluasi menggunakan metode *Moderated Usability Testing* dengan menghitung *task success* dan *time on task* dari responden, dilanjutkan dengan pengisian kuesioner SUS untuk mengetahui nilai kegunaan dari desain dan aplikasi yang sudah dibuat.
2. Pengujian pada penelitian ini yaitu prototipe aplikasi yang telah berhasil diujikan kepada lima responden. Hasil dari pengujian menggunakan *Moderated Usability Testing* mendapatkan hasil yang baik dengan rata-rata 100% responden berhasil menyelesaikan *task* dan rata-rata penyelesaian *task* sebanyak 173.872 detik. Sedangkan, hasil dari kuesioner SUS mendapatkan rata-rata skor sebesar 75,5 (kelas B) yang dapat dikatakan baik dan siap untuk dilanjutkan ke pengembangan lebih lanjut. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa aplikasi MyTrash dapat diterima dengan baik oleh pengguna.

## 5.2 Saran

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

1. Hasil dari penelitian ini merupakan prototipe dari *frontend* aplikasi, sehingga dapat dilanjutkan untuk dapat diimplementasikan menjadi aplikasi android siap pakai yang dapat memberikan manfaat kepada pengguna secara langsung.
2. Pada penelitian selanjutnya, penulis berharap adanya pengembangan aplikasi MyTrash lebih lanjut dan penambahan *user* untuk Bumdes dan Warga.