

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berikut kesimpulan yang dapat ditarik dari temuan penelitian yang dilakukan pada aplikasi LinkAja :

1. *User Experience Questionnaire* (UEQ) berhasil digunakan dalam penelitian ini untuk mengevaluasi aplikasi LinkAja.
2. *Novelty* (0,488), *stimulation* (1,258), *dependability* (1,370), *efficiency* (1,528), *perspicuity* (1,788), dan *attractiveness* (1,593) merupakan hasil pengukuran untuk masing-masing aspek.
3. Aspek *stimulation*, *dependability*, *efficiency*, *perspicuity*, dan *attractiveness* memperoleh tingkat penilaian evaluasi positif, sedangkan aspek *novelty* memperoleh tingkat penilaian evaluasi netral.
4. Hasil *benchmark* menunjukkan aspek *attractiveness*, *perspicuity*, *efficiency* memperoleh nilai *good*, aspek *stimulation* dan *dependability* memperoleh nilai *above average*, sedangkan aspek *novelty* memperoleh nilai *below average*.
5. Perlu di lakukan perbaikan pada aspek *novelty* karena masih memperoleh tingkat penilaian evaluasi netral dan hasil *benchmark* yang masih dalam kategori *below average* atau di bawah rata – rata.

5.2 Saran

Penulis ingin memberikan beberapa rekomendasi berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan pada aplikasi LinkAja, baik untuk pihak aplikasi LinkAja maupun pihak yang akan melakukan penelitian selanjutnya, yaitu :

1. Untuk aplikasi LinkAja perlu dilakukan perbaikan terutama pada aspek *novelty* dengan cara meningkatkan kreativitas dan melakukan inovasi agar menghasilkan suatu hal baru yang dapat meningkatkan kesan pengguna.
2. Penelitian selanjutnya dapat memperluas cakupan wilayah untuk dalam penyebaran kuisioner untuk memperoleh data yang lebih banyak sehingga data lebih akurat.

3. Bagi yang akan melakukan penelitian lebih lanjut, bisa menggunakan metode pengukuran Pengalaman Pengguna lainnya seperti, *SUS*, *Heuristic Evaluation*, dan menambahkan hasil rekomendasi perbaikan.