

## BAB V

### PENUTUP

#### 5.1 Kesimpulan

Berdasarkan uraian dan pembahasan pada bab-bab sebelumnya mengenai Perangan Aplikasi Budaya Yogyakarta Pada Anak Menggunakan Metode Heuristics maka dapat ditarik beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. User Experience Design Proses dapat diterapkan pada Perancangan Aplikasi Budaya Yogyakarta Berbasis Android Pada Anak Menggunakan Metode Heuristics
2. Berdasarkan Pengukuran dengan Metode evaluasi heuristik Nielsen's 10 Heuristic, terdapat beberapa aspek yang memperlihatkan bahwa aplikasi yang dirancang memiliki masalah pada interfacenya, hal ini terlihat dari hasil pengukuran yang menunjukkan aspek "kontrol kebebasan pengguna", "desain estetik dan minimalis" dan "bantuan dokumentasi", masing-masing aspek tersebut memiliki permasalahan dengan nilai 3 yang berarti masalah usability yang sedang, perbaikan dilakukan dengan prioritas tinggi
3. Perbaikan yang dibuat berdasarkan pada hasil pengukuran usability, dengan melihat pada sub aspek yang memiliki tingkat severity rating yang tinggi, serta para evaluator memberikan opsi perbaikan pada saat mengevaluasi aplikasi, setelah design diperbaiki maka hasil perbaikan sudah ditinjau kembali oleh ke tiga evaluator.

## 5.2 Saran

Adapun beberapa saran terkait penelitian yang telah dilakukan adalah sebagai berikut:

1. Menambahkan konten seperti game, belajar berhitung, belajar huruf dan angka dan bisa memberikan konten yang lebih menarik seperti animasi.
2. Pada Penelitian lainnya diharapkan bisa menggunakan prinsip dari para ahli lain dan menggunakan metode evaluasi lain untuk mengevaluasi interface Aplikasi Budaya Yogyakarta, sehingga didapatkan hasil evaluasi yang lebih baik.

