

## BAB V

### PENUTUP

Pada bab ini penulis menjelaskan hasil kesimpulan dari pengukuran aplikasi *Wild Rift Guide* dengan menggunakan metode *User Centered Design User* dan *Experience Questionnaire*.

#### 5.1 Kesimpulan

Dari hasil penilaian menggunakan metode *User Centered Design* dan *User Experience Questionnaire* pada aplikasi *Wild Rift Guide*. Setelah dilakukan desain ulang dengan metode UEQ mengalami kenaikan, dimana awalnya pada penilaian pertama adalah “**bad**” (buruk) pada semua aspek dan setelah dilakukannya perbaikan desain menjadi lebih baik yaitu dengan nilai “**excellent**” (sangat baik) pada aspek *dependability* dengan mean sebesar 2,33.

Sedangkan untuk penelitian perbaikan dengan metode UCD adalah sebagai berikut:

- a) Fitur menu sudah ada disetiap halaman agar mempermudah pengguna ketika menggunakan aplikasi sehingga pengguna dapat menggunakan aplikasi dengan cepat dan efektif.
- b) Menjabarkan secara langsung pada menu *spell* dan *rune* agar pengguna dapat mengetahui informasinya tanpa terlalu banyak mengeklik konten yang ingin mereka lihat.
- c) Pencarian sudah ada pada setiap halaman kecuali pada menu *setting*.
- d) Tata letak desain dan informasi dalam perbaikan sudah memenuhi kebutuhan pengguna.

#### 5.2 Saran

Saran untuk penelitian selanjutnya untuk meneliti bagian *Search* dan menambahkan Bahasa lain sebagai terjemahan, agar lebih banyak pengguna dari negara lain yang dapat menggunakan aplikasi ini, karena peneliti hanya memperbaiki tampilan halaman dan membuatnya agar lebih mudah dipahami dengan membagi semuanya berdasarkan masing-masing kategori. Selain itu, untuk peneliti selanjutnya diharapkan selalu meng-*update* konten yang ada mengikuti *patch* yang ada, dan berikan penanda pada *champion*, *rune*, ataupun *item* yang

mendapat *buff*, *nerf*, *adjust* maupun sesuatu yang baru. Dan untuk memperluas platform diharapkan penelitian selanjutnya melakukan perbaikan pada tampilan *website* sehingga dapat mempermudah pengguna lainnya.

