

BAB V PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Penelitian ini berhasil melakukan perancangan antarmuka pembelajaran mobile dalam bentuk *high fidelity prototype* sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai yaitu menerapkan *adaptive learning* didalamnya dengan menggunakan *design science research methodology*. Metode tersebut terdiri dari enam tahapan yaitu *Problem Identification and Motivation, Define the Objectives for a Solution, Design and Development, Demonstration, Evaluation, dan Communication*.

Berdasarkan tahapan *demonstration* yang menggunakan metode *cognitive walkthrough* menunjukkan sebanyak 100% responden berhasil menyelesaikan tugas pertama, 96,4% responden berhasil menyelesaikan tugas kedua, 90% responden berhasil menyelesaikan tugas ketiga, dan 92,7% responden berhasil menyelesaikan tugas keempat. Beberapa persen responden gagal dalam menyelesaikan tugas kedua, ketiga, dan keempat dengan alasan menu latihan soal lambat saat diakses dikarenakan tombol sulit untuk klik, responden memilih kuis yang masih terkunci, menu susah di klik, serta yang terakhir tertukar antara menu progres dengan progres yang ada pada halaman profil.

Pada tahap *evaluation* yang menggunakan metode *User Experience Questionnaire (UEQ)* menunjukkan hasil daya tarik memiliki nilai *mean* 1,74 yang berarti *good*, kejelasan memiliki nilai *mean* 1,59 yang berarti *above average*, efisiensi memiliki nilai *mean* 1,52 yang berarti *good*, ketepatan memiliki nilai *mean* 1,40 yang berarti *above average*, stimulasi memiliki nilai *mean* 1,67 yang berarti

good, dan yang terakhir kebaruan memiliki nilai *mean* 0,96 yang berarti *above average*. Semua nilai *mean* yang diperoleh berada dalam rentang nilai evaluasi positif dikarenakan nilainya $> 0,8$.

Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa desain ini sudah dinilai cukup baik dan bisa dimengerti untuk dipergunakan.

5.2 Saran

Penelitian ini tentu masih banyak memiliki kekurangan. Oleh karenanya penulis memberikan beberapa saran yang dapat digunakan untuk penelitian selanjutnya yaitu :

1. Memperbaiki desain sesuai dengan rekomendasi perbaikan yang disebutkan.
2. Mengembangkan *mobile design* ini menjadi beberapa versi agar bisa dipergunakan semua *device*.
3. Menambahkan beberapa desain tampilan yang belum ada seperti contohnya halaman ranking antar pengguna dengan level yang sama.