

## BAB V

### PENUTUP

#### 5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil pembahasan data yang penulis analisa, penulis mendapatkan kesimpulan sebagai berikut:

1. Berdasarkan hasil evaluasi terhadap desain *m-learning* menggunakan octalysis tool menghasilkan score 304 dengan hasil *Good Motivation* dan mendapatkan komentar bahwa user *experience* yang berhasil diciptakan dalam desain aplikasi memiliki keseimbangan yang baik sebagai penggerak otak kanan dan otak kiri user yang berarti desain aplikasi ini seimbang dalam memberikan motivasi intrinsik dan ekstrinsik.
2. Hasil dari Analisa dengan menggunakan UEQ data analysis tool nilai yang didapatkan pada bagian Daya Tarik (*Attractiveness*) mendapatkan nilai yang rata-rata sebesar 2,304 yang berarti sangat bagus sekali (*excellent*), dan pada Kejelasan (*Perspicuity*) mendapatkan nilai rata-rata 2,123 yang berarti (*excellent*), dan pada bagian Efisien (*Efficient*) mendapatkan nilai rata-rata 2,373 yang berarti (*excellent*) dan pada bagian Ketepatan (*Dependability*) mendapatkan nilai rata-rata 2,091 yang berarti (*excellent*), pada bagian Stimulasi (*Stimulation*) mendapatkan nilai rata-rata 2,361 yang berarti (*excellent*), dan pada bagian Kebaruan (*Novelty*) mendapatkan nilai 1,482 yang berarti (*good*).

## 5.2 Saran

Pada penelitian ini tentunya memiliki kelemahan dan kekurangan. Oleh karena itu perlu diperhatikan terkait beberapa saran yang kiranya dapat digunakan sebagai acuan untuk pengembangan lebih baik dalam penelitian selanjutnya, yaitu:

1. Perlu dipertimbangkan untuk evaluasi desain dengan menggunakan metode lainya seperti Heuristic evaluation atau pengujian dari Expert
2. Penelitian ini diharapkan dilanjutkan pada tahap penelitian selanjutnya perencanaan dan pengembangan menjadi sistem aplikasi mobile atau website yang utuh.

