

BAB V

PENUTUP

3.6 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian serta pembahasan yang telah dilakukan, maka kesimpulan yang didapatkan dari Evaluasi Pengalaman Pengguna Sistem Manajemen Pembelajaran Menggunakan Metode *UX Curve* adalah sebagai berikut:

1. dihasilkan sejumlah 100 kurva dimana kurva tersebut merupakan kurva yang dibagi menjadi beberapa bagian yaitu kurva *General UX* dan 4 dimensi pengalaman pengguna yang digunakan pada metode *UX Curve* yaitu kurva *attractiveness*, *ease of use*, *utility*, dan *degree of usage*.

2. Hasil yang diperoleh dari proses penggambaran kurva yang sudah dihasilkan adalah pembaharuan tampilan dan fitur yang terdapat di LMS Waskita membawa pengaruh positif terhadap pengalaman pengguna. Hal ini dapat dibuktikan dari hasil kurva *improving* yang memiliki perbedaan yang cukup jauh dengan kurva *deteriorating*.

3. Dari 100 kurva yang didapatkan, sebanyak 48 kurva merupakan kurva yang masuk kedalam kategori *improving*, kurva yang masuk ke kategori *deteriorating* sebanyak 22 kurva dan kurva *stable* memiliki kurva sebanyak 30. Kategori yang memiliki kurva *improving* paling banyak adalah kategori *attractiveness* yaitu sebanyak 12 kurva *improving*, 4 kurva *stable*, dan 4 kurva *deteriorating*. Hal ini mengindikasikan bahwa perubahan tampilan pada LMS (*Learning Management System*) Waskita membawa dampak positif bagi pengalaman pengguna.

4. Pengambilan data pada *Final Questionnaire* yang digunakan menggunakan penilaian dari 1-7 dimana 1 adalah tidak setuju dan 7 adalah sangat setuju. Dari total data yang diperoleh dari pengguna melalui kuesioner dengan metode *UX Curve* didapatkan hasil rata-rata perhitungan *skala semantic differential* yaitu 5.3 yang berarti mendekati 7. Maka dalam penilaian ini dapat disimpulkan bahwa responden merasa puas dan merekomendasikannya kepada teman mereka.

3.7 Saran

Dari penelitian yang telah dilakukan, penulis memiliki saran yang bisa dilakukan untuk memaksimalkan penelitian yang nantinya jika ingin dilakukan. Beberapa saran tersebut adalah:

1. Penelitian ini menggunakan metode *UX Curve* yang dikombinasikan dengan *User Experience Questionnaire* (UEQ), untuk penelitian selanjutnya bisa menggunakan metode yang lain untuk mengetahui perbedaan hasilnya.
2. Mencoba mengombinasi dengan metode yang lain.
3. Penelitian ini menggunakan responden dari 4 prodi yaitu Informatika, Ilmu Komunikasi, Sistem Informasi, dan Geografi. Untuk penelitian selanjutnya bisa menggunakan responden dari berbagai prodi agar lebih beragam.