

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan analisis User Experience pada website *Skak Gaming* menggunakan metode UEQ, dapat ditarik beberapa kesimpulan utama sebagai jawaban atas rumusan masalah dan tujuan penelitian:

- a. Pengalaman pengguna pada website *Skak Gaming* secara keseluruhan menunjukkan peningkatan yang sangat positif setelah perbaikan tampilan, dibuktikan dengan kenaikan nilai rata-rata pada keenam dimensi UEQ, di mana sebagian besar aspek kini berada pada kategori "Excellent".
- b. Sebelum perbaikan, aspek Kejelasan (Perspicuity) sudah menjadi kekuatan utama dengan skor "Excellent", sementara Daya Tarik (Attractiveness), Efisiensi (Efficiency), dan Ketepatan (Dependability) berada pada kategori "Good" hingga "Above Average", sedangkan Stimulasi (Stimulation) dan terutama Kebaruan (Novelty) masih menjadi kelemahan relatif.
- c. Redesign website menggunakan Figma berhasil meningkatkan kualitas UX secara menyeluruh, dengan peningkatan drastis pada aspek Kebaruan, peningkatan signifikan pada Stimulasi dan Ketepatan, perbaikan kualitas pada Kejelasan dan Daya Tarik, serta peningkatan positif pada Efisiensi, sehingga website menjadi lebih inovatif, menyenangkan, mudah digunakan, dan andal.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis yang telah dilakukan, berikut adalah saran-saran untuk pengembangan lebih lanjut dan perbaikan yang dapat dipertimbangkan:

- a. Optimalkan Kebaruan Secara Berkelanjutan: Terus mengikuti tren desain dan inovasi fitur di industri top-up game untuk menjaga tampilan dan fungsi

tetap segar dan unik, sehingga memperkuat identitas Skak Gaming dan mempertahankan minat pengguna.

- b. Tingkatkan Stimulasi dan Efisiensi: Untuk mencapai kategori "Excellent", terapkan personalisasi seperti rekomendasi game atau promo berdasarkan riwayat pengguna, serta permudah alur transaksi dengan shortcut pembelian ulang.
- c. Perkuat Feedback Pengguna: Tingkatkan sistem notifikasi dan feedback visual/tekstual, terutama setelah transaksi atau saat kendala, serta kembangkan fitur live chat yang responsif untuk meningkatkan rasa aman dan kontrol pengguna.
- d. Lakukan Pengujian Lanjutan dengan Sampel Lebih Besar: Perluas jumlah dan variasi responden untuk mendapatkan hasil yang lebih representatif dan generalisasi yang kuat.
- e. Kembangkan Fitur Interaktif dan Komunitas: Tambahkan forum diskusi, leaderboard, atau event komunitas untuk meningkatkan stimulasi, kebaruan, dan loyalitas pengguna.
- f. Dokumentasi dan Standardisasi Desain: Buat design system komprehensif dari hasil redesign menggunakan Figma agar konsistensi desain terjaga dan memudahkan pengembangan di masa depan.
- g. Tindaklanjuti Masalah Selama Proses Skripsi: Catat kendala yang dialami sebagai bahan evaluasi dan perbaikan metodologi untuk penelitian berikutnya.