

## **BAB V PENUTUP**

### **5.1 Kesimpulan**

Berdasarkan hasil keseluruhan penelitian pada penerapan metode *User Centered Design* untuk perancangan UI/UX pada game "Braveheart", maka dalam penelitian ini dapat diambil kesimpulan. Berdasarkan hasil pengujian usability awal yang dilakukan dengan mengirimkan kuesioner SUS terhadap 10 responden, diperoleh skor sebesar 79,25. Skor awal yang didapatkan tidak sesuai dengan yang diinginkan, maka dilakukan perbaikan dan testing ulang. Disimpulkan bahwa perbaikan desain antarmuka pengguna (UI) berhasil mencapai tujuan yang diinginkan. Penilaian menggunakan skala penilaian SUS yang awalnya menunjukkan skor 79,25 dengan tingkat kepuasan "Good", setelah melakukan perbaikan ulang dan pengujian usability ulang dicapai skor rata-rata SUS 82,5 dengan tingkat kepuasan "Excellent". Hal ini menunjukkan bahwa desain UI/UX Braveheart berhasil memenuhi harapan dengan baik.

### **5.2 Saran**

Penelitian dalam perancangan UI/UX pada game Braveheart tidak lepas dari kekurangan dan kesalahan. Penulis berharap penelitian ini dapat dikembangkan dengan lebih baik.