

## **BAB V**

### **PENUTUP**

Pada bab ini, membahas mengenai kesimpulan dari hasil penelitian skripsi yang telah dijabarkan pada bab sebelumnya. Selain itu, dalam bab ini juga terdapat kesimpulan dan saran yang diberikan berdasarkan hasil dari penelitian skripsi ini.

#### **5.1 Kesimpulan**

Kesimpulan yang dapat diambil dari hasil penelitian “Evaluasi User Experience Aplikasi Ujian Online Pada Woka dan Quizizz Menggunakan Metode *User Experience Questionnaire* (Studi Kasus: SMAN 15 Surabaya)” adalah sebagai berikut:

1. Hasil evaluasi pengalaman pengguna pada aplikasi Quizizz menggunakan UEQ menunjukkan bahwa dari seluruh skala mendapatkan hasil evaluasi positif, yaitu daya tarik (1,83), kejelasan (1,81), efisiensi (1,64), ketepatan (1,58), stimulasi (1,83), kebaruan (1,78). Hasil benchmark dari aplikasi Quizizz terdapat 4 skala UEQ (daya tarik, kejelasan, efisiensi, ketepatan) memperoleh hasil perbandingan *benchmark* yang baik / good. Berlainan dengan proporsi UEQ stimulasi dan kebaruan menghasilkan perbandingan benchmark yakni sangat baik/*excellent*
2. Hasil evaluasi pengalaman pengguna pada aplikasi Woka menggunakan UEQ menunjukkan bahwa dari seluruh skala juga mendapatkan hasil evaluasi positif, yaitu daya tarik (1,98), kejelasan (1,96), efisiensi (1,81), ketepatan (1,65), stimulasi (1,97), kebaruan

(1,85). Hasil benchmark dari aplikasi Woka menunjukkan bahwa ketiga skala UEQ (daya tarik, stimulasi, kebaruan) menunjukkan hasil perbandingan *benchmark* yang sangat baik/*excellent*. Sedangkan, 3 skala UEQ (kejelasan, efisiensi, ketepatan) memiliki hasil perbandingan *benchmark* yaitu baik / *good*.

3. Aplikasi Woka memiliki hasil lebih baik daripada aplikasi Quizizz yang dibuktikan dengan perbandingan nilai mean dan benchmark dari kedua aplikasi. Jika dilihat secara seksama berdasarkan hasil penelitian skripsi terlihat bahwa tidak ada perbedaan yang cukup signifikan diantara nilai rata-rata dari kedua aplikasi tersebut.

## 5.2 Saran

Saran yang dapat dipertimbangkan untuk pihak sekolah, pengembang, dan peneliti lain berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan sebagai berikut:

1. Pihak pengembang perlu melakukan peningkatan cara kerja sistem dari kedua aplikasi agar bisa lebih baik kedepannya. Karena masih terdapat skala yang dinilai kecil / kurang memuaskan bagi responden disebabkan oleh cara kerja sistem aplikasi Quizizz dan Woka yang belum optimal.
2. Pihak sekolah harus mempertimbangkan ulang penggunaan aplikasi Quizizz pada SMAN 15 Surabaya, karena dirasa aplikasi Quizizz kurang *eligible* jika diterapkan sebagai sistem CBT pada sekolah.
3. Pihak yang ingin melakukan penelitian selanjutnya dapat melakukan penelitian dengan menggunakan metode evaluasi UI / UX yang lain dan mengambil responden dari guru.