

## **BAB V**

### **PENUTUP**

Pada bab ini akan membahas tentang penutup dari skripsi yang meliputi pembahasan kesimpulan atas hasil dari skripsi serta saran atau rekomendasi terhadap proses pengerjaan skripsi saat ini sebagai perbaikan pada penelitian selanjutnya.

#### **5.1 Kesimpulan**

Berdasarkan hasil pengolahan dan analisis data yang telah dilakukan maka kesimpulan dari skripsi ini yaitu, dari 3 (tiga) hipotesis yang diuji didapatkan hasil berupa semua hipotesis dinyatakan diterima. Berdasarkan hasil *crosstab* didapatkan hasil bahwa Generasi Z yang merupakan generasi kelahiran yang dimulai dari tahun 2001 dan berakhir di tahun 2012 yang pada saat ini berusia 12 – 23 tahun mendominasi jumlah transaksi pembelian dengan jumlah transaksi >5 kali sebanyak 104 responden. Hal ini berarti bahwa generasi Z lebih aktif melakukan perjalanan dan lebih suka melakukan pembelian secara *online* karena mudah dan nyaman, dapat dilakukan di mana saja, dan pembayaran dapat dilakukan melalui transfer. Selain itu, dalam sisi desain antarmuka aplikasi terdapat sedikit pandangan opini antara responden laki-laki dan perempuan. Hal itu bisa terjadi karena pengguna perempuan biasanya akan lebih mengutamakan unsur estetika atau keindahan dibandingkan dengan fungsi, sedangkan pengguna laki-laki akan lebih mengutamakan bentuk dibanding warna. Sehingga bisa menjadi acuan oleh PT. Kereta Api Indonesia dalam pengembangan dan evaluasi pengguna aplikasi Access by KAI selanjutnya berdasarkan target market dan penggunanya, serta diharapkan

untuk mempertimbangkan semua aspek *UX Honeycomb* berdasarkan tingkat prioritas yang telah dijelaskan.

## 5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian terbukti semua variabel *UX Honeycomb* dapat mempengaruhi pengalaman pengguna (*user experience*), sehingga semua variabelnya dapat digunakan untuk mengukur pengalaman pengguna (*user experience*). Oleh karena itu, diharapkan pada penelitian lebih lanjut dapat melakukan penelitian yang lebih terperinci dan detail hingga kepada hal-hal yang lebih teknis dengan membuat metrik atau tolak ukur yang harus dipenuhi atau dicapai oleh masing-masing indikator yang dapat menunjukkan bahwa indikator tersebut berhasil ataupun gagal. Serta pada penelitian selanjutnya bisa menambahkan variabel lain diluar *UX Honeycomb* yang berpotensi mempengaruhi pengalaman pengguna (*user experience*).