

BAB V

PENUTUP

5.1 SIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan pada aplikasi DG by Bankaltimtara dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Penelitian ini berhasil melakukan evaluasi pengalaman pengguna aplikasi DG by Bankaltimtara pada masing-masing aspek *User Experience Questionnaire* (UEQ).
2. Berdasarkan hasil analisis data dari 66 responden pada masing-masing atribut yang mengukur pengalaman pengguna dengan metode UEQ diketahui aplikasi DG by Bankaltimtara mendapatkan nilai evaluasi positif pada aspek *attractiveness* dengan *mean* 0,91, *perspicuity* dengan *mean* 1,05, *efficiency* dengan *mean* 1,05, *dependability* dengan *mean* 1,00, dan *stimulation* dengan *mean* 1,03. Sedangkan pada aspek *novelty* memiliki nilai evaluasi netral dengan nilai *mean* 0,54.
3. Berdasarkan hasil *benchmark* yang didapat pada masing-masing aspek UEQ dengan menggunakan *UEQ Data Analysis Tool* diketahui bahwa aspek *attractiveness* dengan *mean* 0,91, *perspicuity* dengan *mean* 1,05, *efficiency* dengan *mean* 1,05, *dependability* dengan *mean* 1,00, dan *novelty* dengan *mean* 0,54 mendapatkan hasil *below average* (dibawah rata-rata). Aspek *Stimulation* mendapatkan hasil *above average* (diatas rata-rata). Hal ini menunjukkan

bahwa pengguna aplikasi DG by Bankaltimtara masih merasa kurang baik terhadap *usability* pada aspek yang memiliki nilai dibawah rata-rata. Sedangkan pada aspek *stimulation* yang memiliki nilai diatas rata-rata, pengguna merasa cukup baik terhadap *usability* aplikasi DG by Bankaltimtara.

5.2 SARAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, terdapat beberapa saran yang dapat dipertimbangkan untuk pihak aplikasi DG by Bankaltimtara dan pihak yang ingin melakukan penelitian selanjutnya, yaitu:

1. Penelitian selanjutnya dapat melakukan pengukuran pengalaman pengguna menggunakan UEQ pada aplikasi *mobile banking* yang berbeda. Serta membandingkan hasil evaluasi antar aplikasi *mobile banking*.
2. Penelitian selanjutnya dapat menggunakan metode evaluasi pengalaman pengguna lainnya seperti *AttrakDiff*, *Heuristic Evaluation*, *Cognitive Walkthrough*, dan SUMI.
3. Pihak aplikasi DG by Bankaltimtara perlu untuk memperbaiki pengalaman pengguna pada aspek *attractiveness*, *perspicuity*, *efficiency*, *dependability*, dan *novelty*. Aspek *novelty* perlu mendapatkan fokus perbaikan karena memiliki hasil yang rendah diantara seluruh aspek. Serta meningkatkan lebih baik lagi pada aspek *stimulation*.