

BAB V

PENUTUP

1.1. Kesimpulan

Sesuai dengan hasil penelitian, perbandingan, analisis serta evaluasi terhadap UI dan UX dari transportasi online yaitu Gojek dan Grab, maka dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Berdasarkan pengukuran hasil menggunakan aplikasi SPSS pada penelitian ini, Gojek memiliki nilai yang lebih baik dibandingkan Grab. Ini menunjukkan bahwa kedua aplikasi memiliki nilai yang sama-sama bagus dan membuktikan bahwa besarnya jumlah unduhan tidak mempengaruhi kualitas dari *User Interface* dan *User Experience* walaupun Grab memiliki jumlah unduhan yang lebih banyak tetapi Gojek memiliki kualitas yang baik pada penelitian ini.
2. Berdasarkan penelitian ini, semua variabel dari Metode Evaluasi Heuristik berpengaruh dalam pengujian *User Interface* dan *User Experience* serta untuk hasil pengukuran Uji Validitas, baik dari Gojek ataupun Grab memiliki nilai yang valid dari semua pertanyaan.
3. Berdasarkan hasil pengukuran Uji Reliabilitas, Gojek lebih baik 0,002% dibandingkan Grab, tetapi kedua aplikasi ini memiliki nilai yang sangat reliabel yang dimana memiliki nilai $> 0,9$.
4. Berdasarkan penelitian, *User Interface* dan *User Experience* dari Gojek, bahasa, frase-frase ataupun konsep lebih baik dan dapat dipahami pengguna tetapi dari segi pemahaman penjelasan dan solusi akan kesalahan sedikit

kurang baik sehingga ini bisa menjadi catatan untuk *developer* memperbaiki sisi pemahaman akan penjelasan dan solusi mencegah kesalahan.

5. Berdasarkan penelitian ini, untuk *User Interface* dan *User Experience* Grab dalam sisi penggunaan bahasa, baik itu bahasa pengguna, mesin bahkan sampai konsep sudah dapat dipahami dengan baik oleh pengguna tetapi sedikit kesulitan dalam fleksibilitas sehingga sedikit mengganggu disaat penggunaan.
6. Berdasarkan hasil penelitian ini, Responden Perempuan lebih banyak dibandingkan Responden Pria, dengan usia dari Responden mulai dari usia 21 tahun sampai usia 25 tahun, serta berbagai latar belakang profesi baik dari mahasiswa, PNS, bahkan sampai ibu rumah tangga tetapi terbanyak adalah mahasiswa. Kemudian dari berbagai macam aktifitas, hasil penelitian menunjukkan bahwa aktifitas yang paling sering digunakan yaitu membeli makan dibandingkan aktifitas antar jemput.
7. Berdasarkan hasil penelitian ini, terdapat nilai paling rendah atau kecil dibandingkan nilai lainnya, pertama yaitu rentang usia 28 tahun keatas mendapati nilai terkecil, kemudian dengan latar belakang profesi yaitu pengangguran dan Ibu Rumah tangga. Selanjutnya untuk aktifitas yang memiliki nilai terendah adalah aktifitas dengan nilai paling rendah yaitu membeli pulsa serta membayar tagihan. Menunjukkan pada penelitian ini, masih terdapat beberapa fitur atau kategori responden yang belum tepat sasaran, sehingga mendapat nilai terendah dibanding yang lainnya seperti pada Usia 28 Tahun mungkin terdapat fitur yang bisa membantu atau lebih tepat sasaran, contoh lainnya, mungkin pada fitur membeli pulsa atau

membayar tagihan lebih diperdalam sehingga bisa menjangkau lebih banyak Responden.

8. Penyebaran Kuesioner melalui beberapa media social seperti Twitter, Facebook, Instagram dan Whatsapp.

1.2. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan penelitian, perbandingan, analisis serta evaluasi terhadap UI dan UX dari transportasi online yaitu Gojek dan Grab dapat dikembangkan lebih baik lagi. Oleh karena itu dapat disampaikan beberapa saran sebagai berikut :

1. Peneliti berharap ada penelitian selanjutnya yang sejenis membuat lebih dari 40 pertanyaan yang mencakupi 10 variabel evaluasi heuristik, karena jika dijabarkan untuk Gojek sendiri mendapatkan 20 Pertanyaan dan begitupula Grab. Ini membuat nilai-nilai dari hasil uji seperti uji mendapati selisih yang sangat tipis.
2. Peneliti berharap kedepannya jika ada yang meneruskan penelitian yang serupa, berupaya mendapatkan lebih banyak responden karena semakin banyak responden yang didapat maka perbedaan nilai uji akan semakin terlihat.
3. Peneliti berharap penyebaran kuesioner tidak hanya melalui media social tetapi bisa melalui secara langsung untuk kedepannya.
4. Pembaruan Fitur dalam dioptimalkan sehingga bisa menjangkau lebih banyak responden untuk menggunakan Fitur yang ada di Aplikasi.