

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan dapat diambil kesimpulan bahwa pengembangan *user interface* dan *user experience* aplikasi MindQuiz atau tes psikologi mendapatkan hasil perancangan desain UI berupa *mockup* atau desain tampilan secara keseluruhan, dan selanjutnya desain tampilan dapat diimplementasikan pada sistem atau aplikasi secara *online* maupun *offline*. Perancangan yang dibuat dilakukan pengujian untuk mengetahui *usability* dengan melakukan SUS (*System Usability Scale*). Dengan adanya penggunaan *usability* menentukan kelayakan aplikasi yang dapat terdiri dari variabel *learnability*, *efficiency*, *memorability*, *error* dan *satisfaction* dapat diketahui *usability* aplikasi MindQuiz atau tes psikologi. Berdasarkan hasil penelitian, maka dapat disimpulkan beberapa hal sebagai berikut:

1. Hasil pengukuran *usability* aplikasi MindQuiz berdasarkan variabel *learnability* dengan jumlah sampel sebanyak 50 orang dengan rata-rata nilai yaitu 82.56 yang berarti kriteria baik.
2. Hasil pengukuran *usability* aplikasi MindQuiz berdasarkan variabel *efficiency* dengan jumlah sampel sebanyak 50 orang dengan rata-rata nilai yaitu 85.4 yang berarti kriteria sangat baik.
3. Hasil pengukuran *usability* aplikasi MindQuiz berdasarkan variabel *memorability* dengan jumlah sampel sebanyak 50 orang dengan rata-rata nilai yaitu 78.4 yang berarti kriteria baik.

4. Hasil pengukuran *usability* aplikasi MindQuiz berdasarkan variabel *error* dengan jumlah sampel sebanyak 50 orang dengan rata-rata nilai yaitu 84.4 yang berarti kriteria sangat baik.
5. Hasil pengukuran *usability* aplikasi MindQuiz berdasarkan variabel *satisfaction* dengan jumlah sampel sebanyak 50 orang dengan rata-rata nilai yaitu 84.8 yang berarti kriteria sangat baik.
6. Dari hasil-hasil keseluruhan hasil perhitungan rata-rata keseluruhan terhadap semua hasil variabel menghasilkan nilai 83.11 yang menyatakan bahwa tampilan *user interface* dan *experience* sangat baik.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil dalam penelitian ini, terdapat beberapa saran untuk mengembangkan di penelitian selanjutnya:

1. Membuat Tampilan *user interface* dan *experience* lebih baik lagi.
2. Membuat tampilan *user interface* dan *experience* menjadi sebuah aplikasi *website online*.
3. Mendesain aplikasi MindQuiz platform *mobile/android* dan lebih responsif.

DAFTAR PUSTAKA

- Acar, Oguz A., Darren W. Dahl, Christoph Fuchs, and Martin Schreier. 2021. "The Signal Value of Crowdfunded Products." *Journal of Marketing Research* 58(4): 644–61.
- Awaliah, Nurliah, Anisa Herdiani, and Gede Agung Ary Wisudiawan. 2020. "Deteksi Gaya Belajar Berdasarkan Learning Behavior Pada Learning Management System Menggunakan Naïve Bayes." *eProceedings of Engineering* 7(1): 2322–42.
- Barik, Jurnal et al. 2022. "User Interface Website." 3(3): 174–85.
- Benefita. 2022. "Design Thinking: Pengertian, Manfaat & Contoh Penerapannya." <https://www.niagahoster.co.id/blog/design-thinking-adalah/>.
- Fahmi Panwar, Muhammad, Eko Purwanto, and Vihi Atina. 2022. "Sistem Pakar Tes Psikologi Dengan Menggunakan Metode Dominance Influence Steadiness And Compliance." : 240–44.
- Indriani, Nur, Dwi Sakethi, and Admi Syarif. 2020. "Pengembangan Simulasi 'Stress Test' Menggunakan Tes Kraepelin Pada Tes Psikologi." *Jurnal Pepadun* 1(1): 63–71.
- Istiqamah, Hadjar et al. 2021. "Pengembangan Desain Aplikasi Alat Tes Personality Plus Berbasis Android Di PT . Telkom Akses Indonesia Regional Makassar." 1(2): 142–47.
- Jati, Agam Saka, Kusri Kusri, and Hanif Al Fatta. 2019. "Pengembangan Prototype Tes Psikologi Perencanaan Karir Siswa Sma." *Creative Information Technology Journal* 5(1): 58.

- Kurniawan, Indra. 2021. "Aplikasi Tes Psikologi Online Berbasis Website Di."
- Madsen, Zackarias, and Aleh Talstoi. 2018. "The User Interface and User Experience of Web Design." : 1–34. www.bth.se.
- Murti, Nanda Arsyia. 2020. "Analisis Usability Testing Pada Aplikasi Transportasi Online Untuk Mengukur Kepuasan Pengguna." *JSiI (Jurnal Sistem Informasi)* 7(1): 19.
- Nurlaeli. 2022. "Implementasi Metode Forward Chaining Dalam Sistem Diagnosa." *ejournal.unib.ac.id* 9(September).
- Pambajeng, Furgandini Rencang. 2019. "Pengembangan User Interface (UI) Dan User Experience (UX) Aplikasi Cashoop Untuk Pengelolaan Keuangan Pribadi." 7(1): 20–33.
- Putri, Riga Anggraini, Moh. Ali Albar, and Nadiyahari Agitha. 2020. "Rancang Bangun Aplikasi Tes Psikologi Online Berbasis Web Untuk Menunjang Keputusan Kelas Peminatan Siswa (Studi Kasus Biro Instrumentasi Bimbingan Konseling Empatik Mataram)." *Journal of Computer Science and Informatics Engineering (J-Cosine)* 4(1): 53–62.
- Rochmawati, Irma. 2019. "Analisis User InteRochmawati, I. (2019). Analisis User Interface Situs Web Iwearup.Com. Visualita, 7(2), 14." *Visualita* 7(2): 14.
- Rully Pramudita et al. 2021. "Penggunaan Aplikasi Figma Dalam Membangun Ui/Ux Yang Interaktif Pada Program Studi Teknik Informatika Stmik Tasikmalaya." *Jurnal Buana Pengabdian* 3(1): 149–54.
- Setiadi, Gabrielle Vania. 2019. "Review : Perkembangan Ekonomi Digital Di Indonesia."

- Setiawansyah, Setiawansyah, Qadhli Jafar Adrian, and Rilo Nur Devija. 2021. "Penerapan Sistem Informasi Administrasi Perpustakaan Menggunakan Model Desain User Experience." *Jurnal Manajemen Informatika (JAMIKA)* 11(1): 24–36.
- Sukmasetya, Pristi, Agus Setiawan, and Endah Ratna Arumi. 2020. "Penggunaan Usability Testing Sebagai Metode Evaluasi Website Krs Online Pada Perguruan Tinggi." *JST (Jurnal Sains dan Teknologi)* 9(1): 58–67.
- Titus Kristanto, Dewi Rahmawati, Arliyanti Nurdin, Fidi Wincoko Putro, Ardian Yusuf Wicaksono, Mohammad Sholik, Metahelgia, Sri Retna Pratiwi, Lukman Sholeh. 2019. "Pelatihan Keterampilan WEB Design Bagi Siswa SMK Negeri 1 Surabaya." *Randang Tana : Jurnal Pengabdian Masyarakat* 2(2): 3–10. <http://unikastpaulus.ac.id/jurnal/index.php/jrt/article/view/393>.
- Vallendito, Barly. 2020. "Pemodelan User Interface Dan User Experience Menggunakan Design Thinking." *Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim*: 1–85. <https://pdfslide.net/download/link/pemodelan-user-interface-dan-user-experience-pemodelan-user-interface-dan-user-experience.html>.
- Wulandari, Pradea et al. 2021. "Perancangan User Interface Aplikasi Rumah Sehat Retno Berbasis Smartphone Dan Evaluasi System Usability Scale (SUS)." 6(1): 21–29.
- Zulaika, Arifi, and Agus Sidiq Purnomo. 2021. "Implementasi Metode Profile Matching Dalam Pembuatan Tes Psikologi Untuk Pemetaan Karir Berdasarkan Minat Dan Kepribadian." *Jurnal Pendidikan dan Teknologi Indonesia* 1(7): 281–96.