

BAB VI

PENUTUP

6.1 Kesimpulan

1. Hasil penelitian analisis ini untuk mengetahui *level user experience* dan menggali persepsi pengguna terhadap sistem informasi akademik STMIK PalComTech Palembang dengan menggunakan *user experience questionnaire* (UEQ). Setelah dilakukan *set data benchmark* sebagai perbandingan layanan Sistem Informasi Akademik STMIK PalComTech Palembang dengan 452 studi mengenai produk yang berbeda dari *set data benchmark* UEQ. Hasil analisis dari Sistem Informasi Akademik STMIK PalComTech Palembang menunjukkan hasil nilai dengan kategori *Above average* (diatas rata-rata) yaitu pada skala daya tarik dengan nilai 1,52. Skala kejelasan dengan nilai 1,63. Skala ketepatan dengan nilai yaitu 1,39. Skala stimulasi mendapat nilai 1.20. Skala kebaruan, mendapatkan nilai 1,01. Sedangkan pada skala efisiensi mendapatkan nilai 1,60 dengan kategori *Good*(Baik). Dengan hasil tersebut Sistem Informasi Akademik STMIK PalComTech Palembang dirasakan perlu meningkatkan 5 skala untuk mencapai hasil yang lebih baik. Terutama pada skala Stimulasi dengan hasil perbandingan *benchmark* terendah pada kategori diatas rata-rata dari 5 skala lainnya dengan dengan nilai 1.20.
2. Dari hasil analisis yang mendapat nilai perbandingan *benchmark* terendah merupakan skala stimulasi. Skala stimulasi termasuk dalam aspek kualitas

hedonis yang berkaitan dengan rasa menyenangkan saat menggunakan produk. Maka dari itu yang perlu ditambahkan atau penyempurnaan pada pengembangan selanjutnya yaitu fitur seperti link pada menu informasi dibagian *DashBoard* yang tidak berhubungan dengan news.palcomtech dan menurut sebagian mahasiswa STMIK PalComTech Palembang fitur absensi mahasiswa sebaiknya diaktifkan. Sehingga menghasilkan sistem yang lebih bermanfaat, memotivasi dan memunculkan rasa menyenangkan dalam penggunaan Sistem Informasi Akademik STMIK PalComTech Palembang.

6.2 Saran

Berdasarkan pengamatan penelitian di lapangan, terdapat beberapa hal yang dapat dipertimbangkan sebagai berikut yaitu :

1. Perlunya dilakukan penyebaran kuesioner ataupun wawancara lagi agar dapat mengetahui lebih detail mengenai kekurangan pada skala stimulasi yang termasuk dalam aspek hedonis UEQ dari sistem yang dianalisis.
2. Untuk mendapatkan hasil yang optimal memerlukan peranan responden yang cukup aktif dalam menyampaikan tanggapan (*feedback*) untuk pengembangan sistem.
3. Penelitian selanjutnya dapat mengembangkan penelitian ini menggunakan metode *user experience* yang lainnya. Saat melakukan penyebaran kuesioner *user experience questionnaire* (UEQ) secara langsung menemui responden disarankan untuk memberi penjelasan yang lebih mudah dipahami oleh responden serta.