

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1. Kesimpulan

Penelitian yang telah dilakukan memakai metode *User Experience Questionnaire* (UEQ), peneliti memakai metode tersebut untuk mengetahui tingkat *user experience* selama menggunakan sistem operasi *Windows 11*. Penelitian ini mendapatkan jumlah responden sebanyak 117 orang yang dibagikan melalui sosial media. Data yang sudah diperoleh lalu dimasukkan ke dalam *tool* menggunakan *UEQ Data Analysis*, setelahnya peneliti mendapatkan hasil akhir yang selanjutnya dilakukan analisis.

Berdasarkan hasil yang didapatkan dari responden, sistem operasi *Windows 11* mendapatkan nilai evaluasi positif yang jika diurutkan dari yang tertinggi yaitu pada aspek Daya Tarik dengan nilai rata-rata 1,21, Kejelasan dengan nilai rata-rata 1,12, Stimulasi dengan nilai rata-rata 1,01, Efisiensi dengan nilai rata-rata 0,95, dan Ketepatan dengan nilai rata-rata 0,89. Selain itu terdapat aspek Kebaruan yang mendapatkan nilai evaluasi netral dengan nilai rata-rata 0,49. 5 dari 6 aspek mendapatkan nilai evaluasi positif dan 1 aspek mendapatkan nilai evaluasi netral. Aspek Kebaruan mendapatkan nilai netral dapat disebabkan karena tampilan dari *Windows 11* masih terlihat serupa dengan pendahulunya sehingga rekomendasi yang dapat dilakukan untuk memperbaiki *user experience Windows 11* adalah dengan melakukan perbaikan pada aspek kebaruan, seperti menambahkan fitur-fitur baru yang belum ada sebelumnya, serta mengubah tampilan menjadi lebih menarik dan berbeda dibandingkan versi sebelumnya yaitu *Windows 10*.

5.2. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, peneliti memberikan saran yang dapat diterapkan pada penelitian berikutnya antara lain:

1. Penelitian yang dilakukan hanya mengukur tingkatan *user experience* secara umum berdasarkan metode *User Experience Questionnaire* (UEQ). Penelitian berikutnya diharapkan dapat mengukur *user experience* secara lebih spesifik.
2. Penelitian yang dilakukan terbatas pada satu metode evaluasi saja. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya diharapkan dapat menambahkan metode evaluasi lainnya yang dapat menghasilkan penelitian yang lebih mendalam.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] T. Alsop, "Share of households with a computer at home worldwide from 2005 to 2019," *Statista*, 2022.
<https://www.statista.com/statistics/748551/worldwide-households-with-computer/>
- [2] Statista, "Share of households owning a computer in Indonesia from 2015 to 2021," *Statista*. <https://www.statista.com/statistics/1083985/indonesia-households-owning-a-computer/> (accessed May 20, 2023).
- [3] J. Hartono, *Pengenalan komputer : dasar ilmu komputer, pemrograman, sistem informasi dan intelegensi buatan*, 5th ed. Yogyakarta: CV Andi Offset, 2005.
- [4] L. Maulida, "Daftar Sistem Operasi yang Banyak Dipakai di Dunia, dari Windows sampai iOS," *KOMPAS.com*, 2022.
https://tekno.kompas.com/read/2022/11/26/16000077/daftar-sistem-operasi-yang-banyak-dipakai-di-dunia-dari-windows-sampai-iosutm_source=Various&utm_medium=Referral&utm_campaign=Top_Desktop
- [5] Arnetta, "Telah Rilis 14 Versi, Ini Sejarah Windows dari Awal Sampai Sekarang," *DailySocial*, 2021. <https://dailysocial.id/post/sejarah-windows-dari-awal-sampai-sekarang>
- [6] "Desktop Windows Version Market Share Worldwide," *statcounter GlobalStats*, 2023. <https://gs.statcounter.com/windows-version-market-share/desktop/worldwide/#monthly-202208-202301-bar>
- [7] A. Wawro, "Windows 11 problems and fixes — everything we know so far," *tom's guide*, 2023. <https://www.tomsguide.com/news/windows-11-problems-and-fixes-everything-we-know-so-far>
- [8] H. B. Santoso, M. Schrepp, R. Y. K. Isal, A. Y. Utomo, and B. Priyogi, "Measuring User Experience of the Student-Centered e-Learning Environment," *Educ. Online*, vol. 13, no. 1, p. 22, 2016.
- [9] A. G. HARTZANI, "EVALUASI USER EXPERIENCE PADA DOMPET DIGITAL OVO MENGGUNAKAN USER EXPERIENCE QUESTIONNAIRE (UEQ)," UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SYARIF HIDAYATULLAH JAKARTA, 2021.
- [10] S. R. Henim and R. P. Sari, "Evaluasi User Experience Sistem Informasi Akademik Mahasiswa pada Perguruan Tinggi Menggunakan User Experience Questionnaire," *Komput. Terap.*, vol. 6, no. 1, p. 10, 2020.
- [11] I. N. A. I Nyoman Saputra Wahyu Wijaya, Putu Praba Santika, Ida Bagus Ary Indra Iswara and Arsana, "ANALISIS DAN EVALUASI PENGALAMAN PENGGUNA PaTik BALI DENGAN METODE USER EXPERIENCE QUESTIONNAIRE (UEQ)," *Tekno. Inf. dan Ilmu Komput.*, vol. 8, no. 2, p. 10, 2021, doi: :10.25126/jtiik.202182763.

- [12] S. Simanjuntak, *Analisis Pengalaman Pengguna (User Experience) Enterprise Resource Planning (ERP) Menggunakan User Experience Questionnaire (UEQ) (Studi Kasus: SAP Modul Sales & Distribution, Material Management, Financial Accounting)*. 2018. [Online]. Available: <https://repository.its.ac.id/49487/>
- [13] A. Putri and A. I. Dwi, "Evaluasi Usability Aplikasi BTN Mobile dengan Metode User Experience Questionnaire dan Heuristic Evaluation," *Jeisbi*, vol. 03, no. 02, pp. 49–59, 2022.
- [14] ISO, *ISO 9241-210:2010(en) Ergonomics of human-system interaction — Part 210: Human-centred design for interactive systems*, 1st ed. ISO, 2010. [Online]. Available: <https://www.iso.org/obp/ui/#iso:std:iso:9241:-210:ed-1:v1:en>
- [15] E. L.-C. Law, N. Bevan, G. Christou, M. Springett, and & M. Lárusdóttir, *Valid Useful User Experience Measurement*. Reykjavik: Institute of Research in Informatics of Toulouse (IRIT), 2008.
- [16] D. A. Norman, *The Design of Everyday Things*, Revised. Silicon Valley: Basic Books, 2013.
- [17] J. J. Garrett, *The Elements of User Experience: User-Centered Design for the Web*, 2nd ed. Peachpit Pr, 2002.
- [18] A. WILLINGS, "A brief history of Microsoft Windows through the ages," *Pocket-lint*, 2023. <https://www.pocket-lint.com/apps/news/microsoft/99134-brief-history-of-microsoft-windows/>
- [19] Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan : Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, 23rd ed. Bandung: Alfabeta, 2016.
- [20] E. Danial and N. Wasriah, *Metode Penulisan Karya Ilmiah*. Bandung: Laboraturium Pendidikan Kewarganegaraan, 2009.
- [21] S. Siyoto and A. Sodik, *Dasar Metodologi Penelitian*, 1st ed. Yogyakarta: Literasi Media Publishing, 2015.
- [22] Jogiyanto, *Pedoman survei kuesioner: pengembangan kuesioner, mengatasi bias dan meningkatkan respon*, 2nd ed. Yogyakarta: BPFE, 2013.
- [23] N. Nanincova, "Pengaruh Kualitas Layanan Terhadap Kepuasan Pelanggan Noach Cafe and Bistro," *Agora*, vol. 7, no. 2, pp. 1–5, 2019.
- [24] P. B. Wicaksono, "ANALISIS USER EXPERIENCE PADA LEAGUE OF LEGENDS WILD RIFT MENGGUNAKAN METODE GAME EXPERIENCE QUESTIONNAIRE," Universitas Atma Jaya Yogyakarta, 2022. [Online]. Available: <http://e-journal.uajy.ac.id/id/eprint/28624>
- [25] S. K. Lwanga and S. Lemeshow, *Sample Size Determination In Health Studies : a practical manual*. World Health Organization, 1991.

- [26] V. W. Sujarweni, *Metodologi Penelitian Bisnis Ekonomi*, 1st ed. Yogyakarta: Pustaka Baru Press, 2015.
- [27] H. B. Santoso, "UEQ_ Indonesian," *User Experience Questionnaire*. <https://www.ueq-online.org/> (accessed May 20, 2023).
- [28] D. Baxter, "Windows 11 review," *techradar*, 2022. <https://www.techradar.com/reviews/windows-11> (accessed May 27, 2023).
- [29] T. Z. S. Rizki and D. S. Dewi, "Analisis User Experience Website E-Government dengan Mempertimbangkan Aspek Pragmatis dan Hedoni (Studi Kasus: SIPEMUDA Kubu Raya)," *Teknik*, vol. 11, no. 3, p. 7, 2022.
- [30] A. Wawro, "Windows 11 review," *tom's guide*, 2023. <https://www.tomsguide.com/reviews/windows-11> (accessed Jun. 19, 2023).
- [31] T. Warren, "Windows 11 review: a familiar home that's still being renovated," *The Verge*, 2021. <https://www.theverge.com/22708762/microsoft-windows-11-review>
- [32] M. Hanson, "This iconic Windows 11 tool isn't getting ditched... yet," *techradar*, 2022. <https://www.techradar.com/news/this-iconic-windows-11-tool-isnt-getting-ditched-yet> (accessed Jun. 22, 2023).
- [33] D. Allan, "Windows 11 is now on 1 in 5 PCs - but adoption remains painfully slow," *TweakTown*, 2023. <https://www.tweaktown.com/news/90936/windows-11-is-now-on-1-in-5-pcs-but-adoption-remains-painfully-slow/index.html> (accessed Jun. 22, 2023).
- [34] D. Ackerman, "Windows 11 review: Microsoft's subtle changes make you ask, update or wait?," *CNET*, 2021. <https://www.cnet.com/tech/computing/microsoft-windows-11-review/> (accessed Jun. 22, 2023).

TABEL REVISI

No	Revisi	Halaman
1.	Penulisan gambar dan tabel yang dipanggil di narasi, diawali huruf kapital.	Telah diperbaiki pada halaman 1-3, 12, 15, 17, 20-28.
2.	Perbaiki beberapa penulisan.	Telah diperbaiki pada halaman 6-10, 27, dan 31.
3.	Tambahkan analisis pada bab 4.	Telah ditambahkan pada halaman 30.
4.	Sesuaikan template dengan template yang berlaku. Beberapa kekeliruan masih ada.	Telah diperbaiki pada halaman abstrak, dan judul bab.
5.	Berikan penjelasan lebih terkait kenapa harus Windows 11.	Telah ditambahkan pada halaman 3.
6.	Berikan penjelasan terkait aspek pragmatis dan hedonis ini. Lebih penting mana dalam aspek penelitian windows 11.	Telah ditambahkan pada halaman 26.

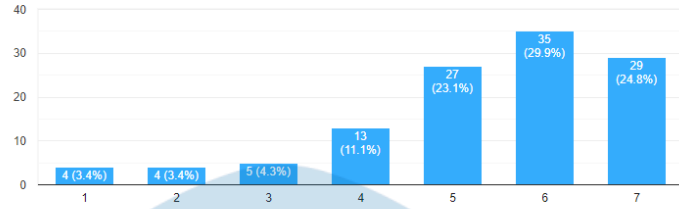
Lampiran Hasil Kuesioner

Pilih salah satu dari 7 lingkaran yang mewakili pernyataan tersebut.

1

[Copy](#)

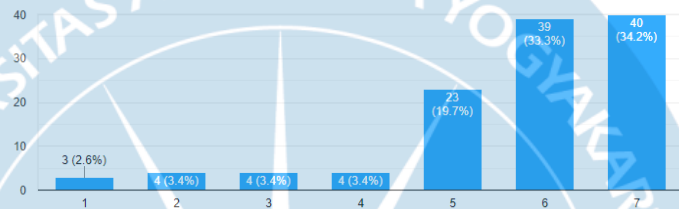
117 responses



2

[Copy](#)

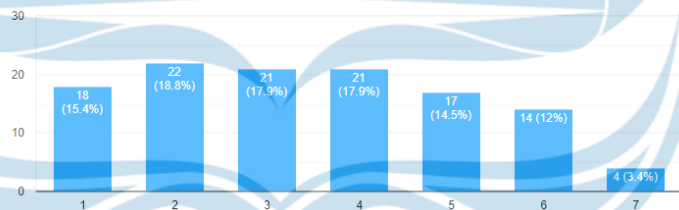
117 responses



3

[Copy](#)

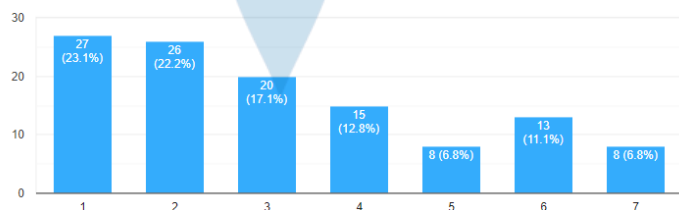
117 responses



4

[Copy](#)

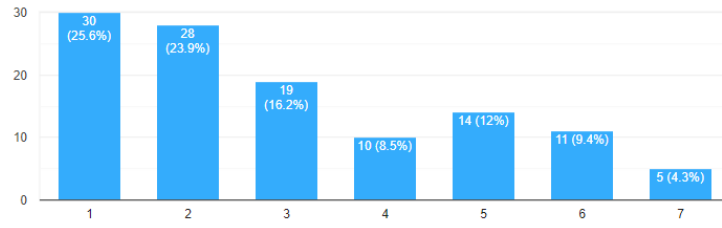
117 responses



5

Copy

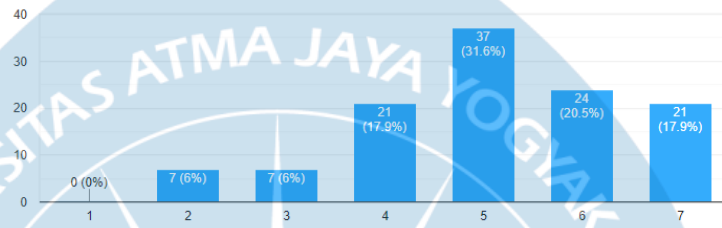
117 responses



6

Copy

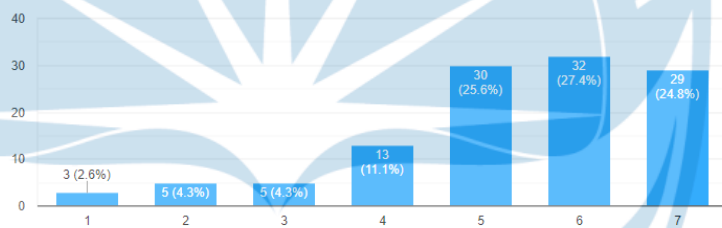
117 responses



7

Copy

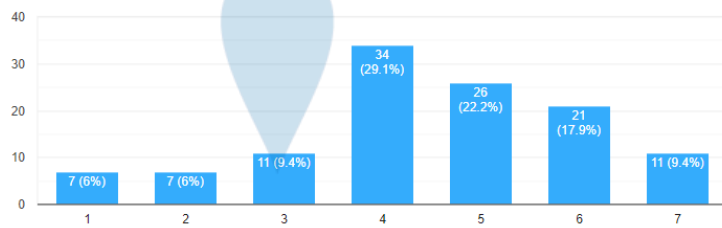
117 responses



8

Copy

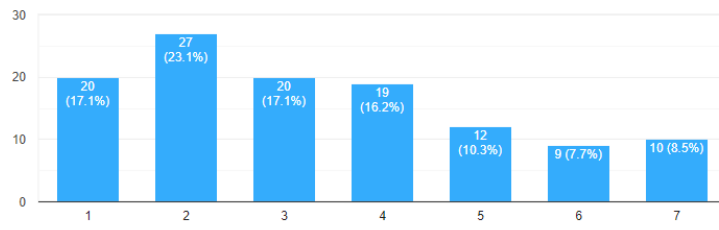
117 responses



9

[Copy](#)

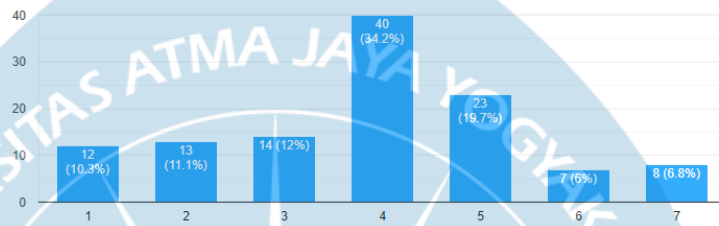
117 responses



10

[Copy](#)

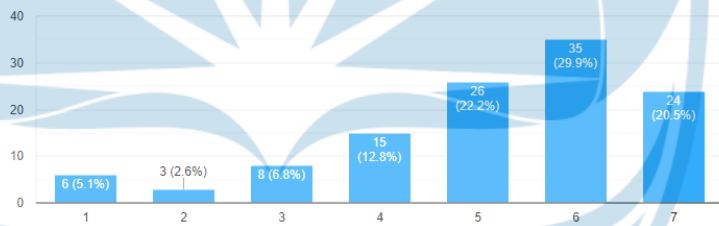
117 responses



11

[Copy](#)

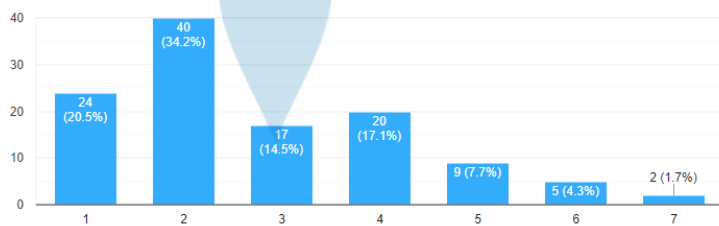
117 responses



12

[Copy](#)

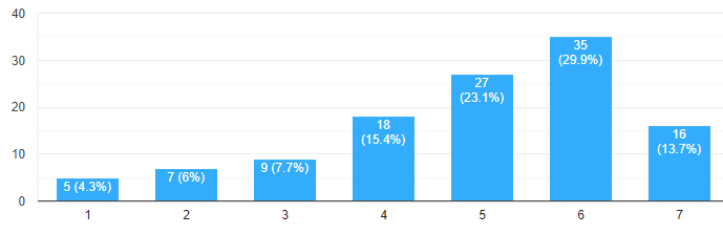
117 responses



13

Copy

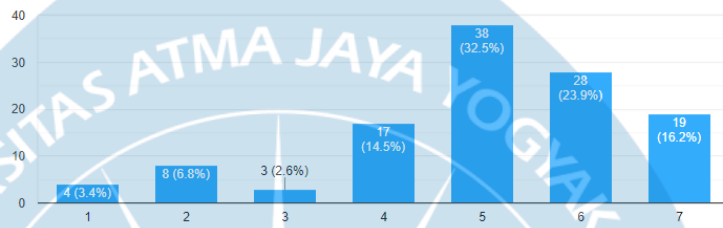
117 responses



14

Copy

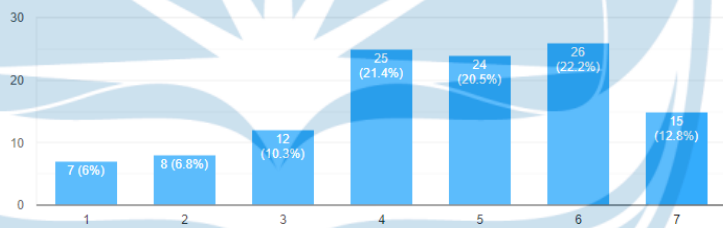
117 responses



15

Copy

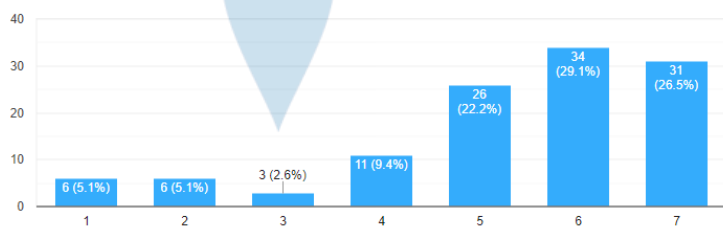
117 responses



16

Copy

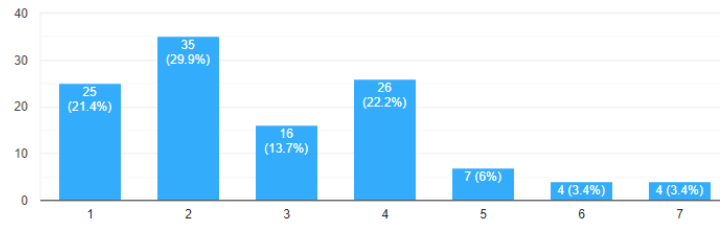
117 responses



17

Copy

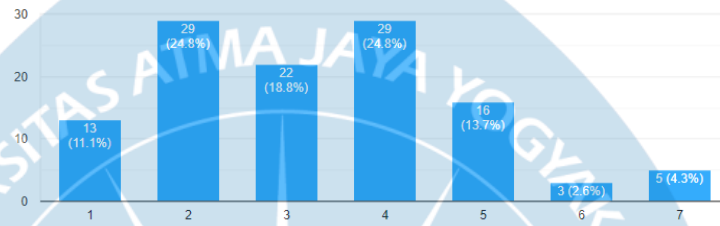
117 responses



18

Copy

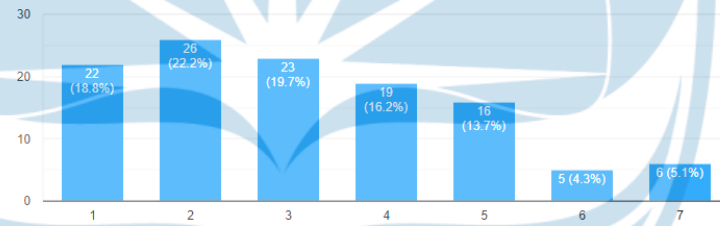
117 responses



19

Copy

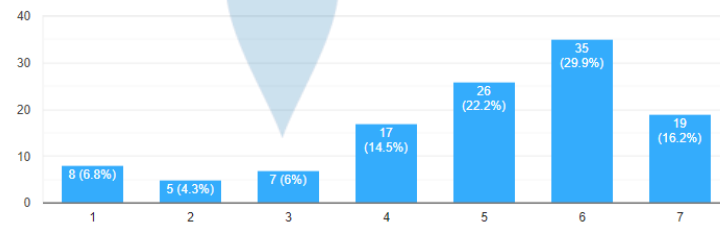
117 responses



20

Copy

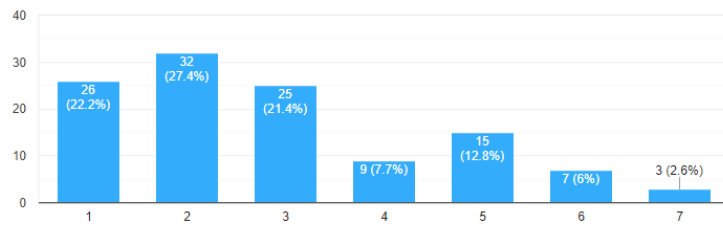
117 responses



21

 Copy

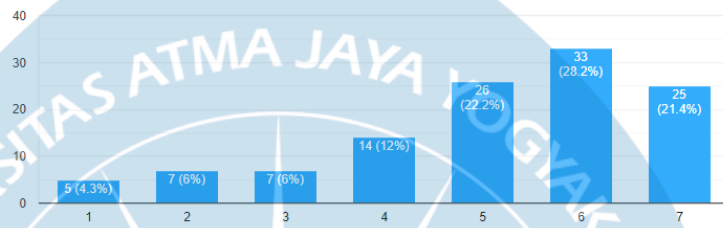
117 responses



22

 Copy

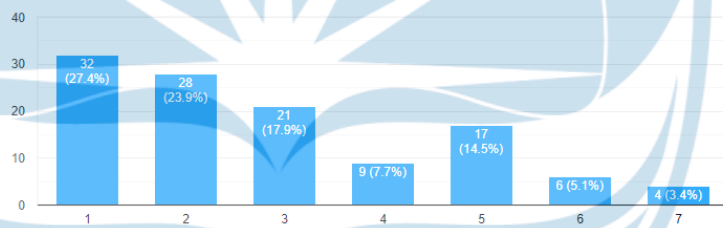
117 responses



23

 Copy

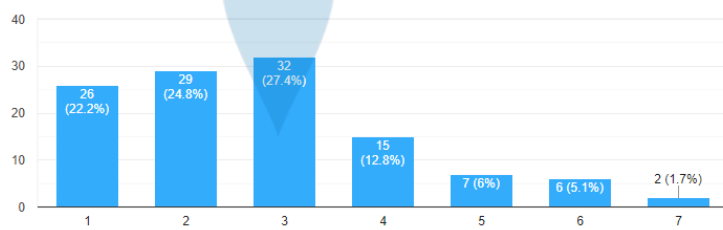
117 responses



24

 Copy

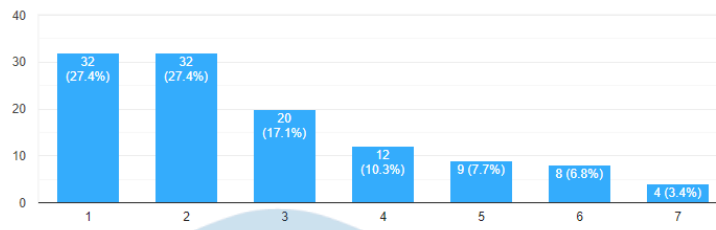
117 responses



25

 Copy

117 responses



26

 Copy

117 responses

