

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### 5.1 Kesimpulan

Penelitian yang telah dilakukan memakai metode *User Experience* (UEQ), penelitian memakai metode tersebut untuk mengetahui tingkat *User Experience* selama menggunakan Aplikasi *Shopee Lite*. Penelitian ini mendapat jumlah responden sebanyak 107 orang yang dibagikan melalui media sosial. Data yang sudah diperoleh lalu dimasukkan dalam *tool* menggunakan *Analysis* UEQ, setelahnya penelitian mendapatkan hasil akhir yang selanjutnya dilakukan *analysis*.

Berdasarkan hasil yang didapatkan dari responden, Aplikasi *Shopee Lite* mendapatkan nilai evaluasi positif yang jika diurutkan dari aspek yang tertinggi yaitu aspek Efisiensi dengan nilai rata-rata 2,66, Kebaruan dengan nilai rata-rata 2,243, Kejelasan dengan nilai rata-rata 2,15, Daya Tarik dengan nilai rata-rata 2,13, Ketepatan dengan nilai rata-rata 2,201, dan Stimulasi dengan nilai rata-rata 2,194. Selain itu ada satu aspek Stimulasi yang mendapat nilai evaluasi nilai positif dengan angka yang rendah dapat disebabkan karena Aplikasi *Shopee Lite* tidak memberikan perubahan yang menarik bagi penggunanya seperti yang diberikan oleh aplikasi *Shopee Lite*.

#### 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 tingkat *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 evaluasi lainnya yang dapat menghasilkan penelitian yang mendalam

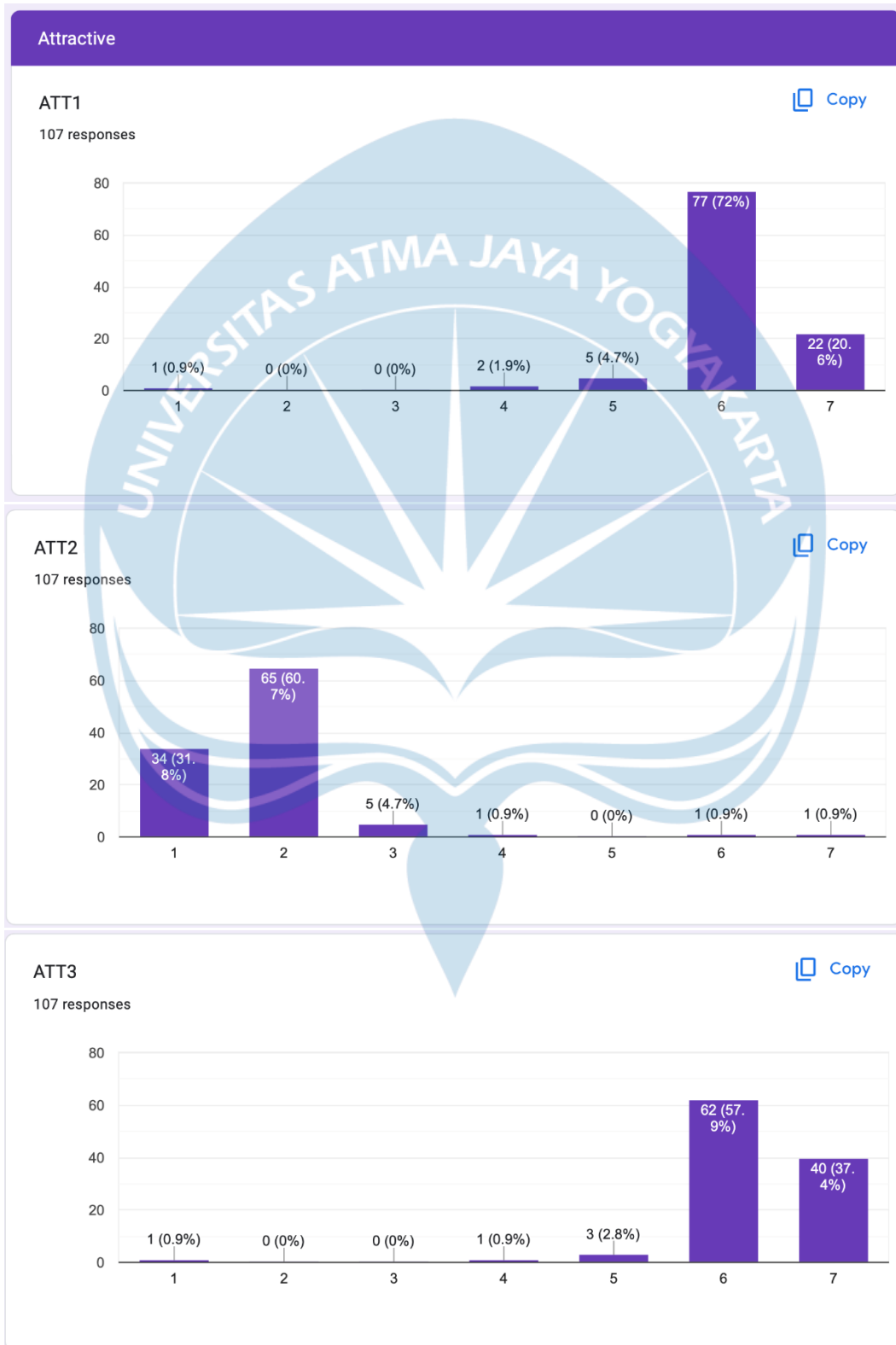
## DAFTAR PUSTAKA

- [1] "A Literature Review I. What is a literature review?" [Online]. Available: <http://www.pdx.edu/library>.
- [2] A. Madan and S. Kumar Dubey, "USABILITY EVALUATION METHODS: A LITERATURE REVIEW." [Online]. Available: <http://www.amity.edu><http://www.amity.edu>
- [3] "An Overview of Electronic Commerce (e-Commerce)," *Journal of Contemporary Issues in Business and Government*, vol. 27, no. 3, Apr. 2021, doi: 10.47750/cibg.2021.27.03.090.
- [4] B. Murti, "Perlukah menghitung ukuran sampel? Is it necessary to estimate sample size?"
- [5] C. H. Wong, G. W. H. Tan, K. B. Ooi, and B. Lin, "Mobile shopping: The next frontier of the shopping industry? An emerging market perspective," *International Journal of Mobile Communications*, vol. 13, no. 1, pp. 92–112, Jan. 2015, doi: 10.1504/IJMC.2015.065892.
- [6] D. J. Faulds, W. G. Mangold, P. S. Raju, and S. Valsalan, "The mobile shopping revolution: Redefining the consumer decision process," *Bus Horiz*, vol. 61, no. 2, pp. 323–338, Mar. 2018, doi: 10.1016/j.bushor.2017.11.012.
- [7] Dr. Dyah Budiastuti and Ph. D. Agustinus Bandur, "VALIDITAS DAN RELIABILITAS PENELITIAN Dilengkapi Analisis dengan NVIVO, SPSS, dan AMOS".
- [8] H. Ahyar and D. Juliana Sukmana, "Buku Metode Penelitian Kualitatif & Kuantitatif SERI BUKU HASIL PENELITIAN View project Seri Buku Ajar View project," 2020. [Online]. Available: <https://www.researchgate.net/publication/340021548>
- [9] J. Reis, M. Amorim, N. Melão, Y. Cohen, and M. Rodrigues, "Digitalization: A Literature Review and Research Agenda," in *Lecture Notes on Multidisciplinary Industrial Engineering*, Springer Nature, 2020, pp. 443–456. doi: 10.1007/978-3-030-43616-2\_47.
- [10] "Kemkominfo: Pertumbuhan e-Commerce Indonesia Capai 78 Persen."
- [11] Lukas William Wijaya, "ANALISIS PENGALAMAN PENGGUNA PADA SISTEM OPERASI WINDOWS 11 MENGGUNAKAN METODE USER EXPERIENCE QUESTIONNAIRE (UEQ)." [12] B. Murti, "Perlukah menghitung ukuran sampel? Is it necessary to estimate sample size?"
- [13] Nur Anisah Rangkuti, "EVALUASI USER EXPERIENCE PADA APLIKASI AYO SRC MENGGUNAKAN USER EXPERIENCE QUESTIONNAIRE (UEQ)".

[14] "User Experience Questionnaire Handbook." [Online]. Available: [www.ueq-online.org](http://www.ueq-online.org)



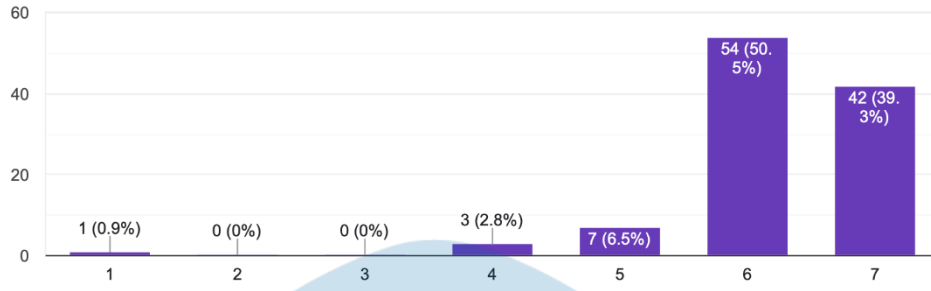
## LAMPIRAN



ATT4

 Copy

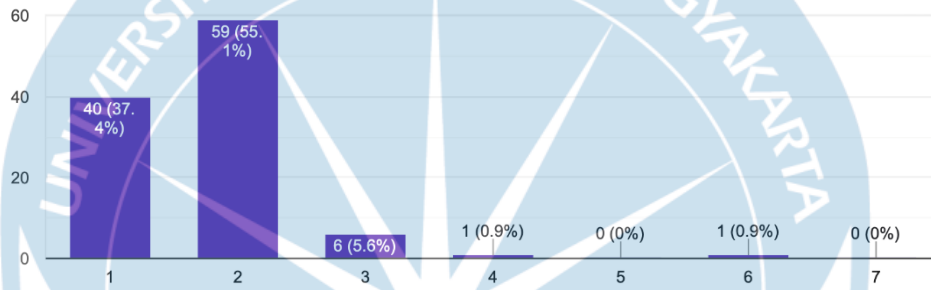
107 responses



ATT5

 Copy

107 responses

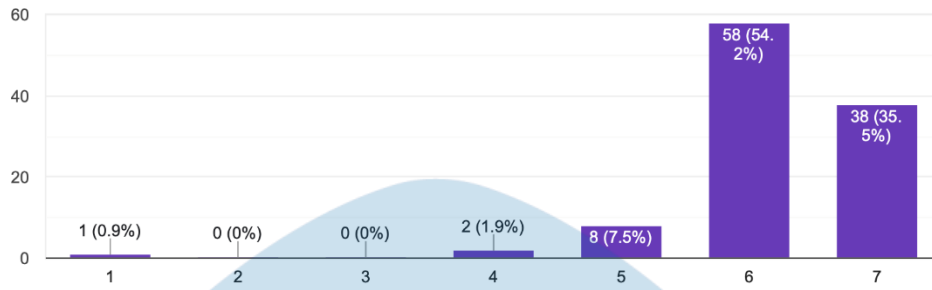


## Perspiciuity

### PER1

[Copy](#)

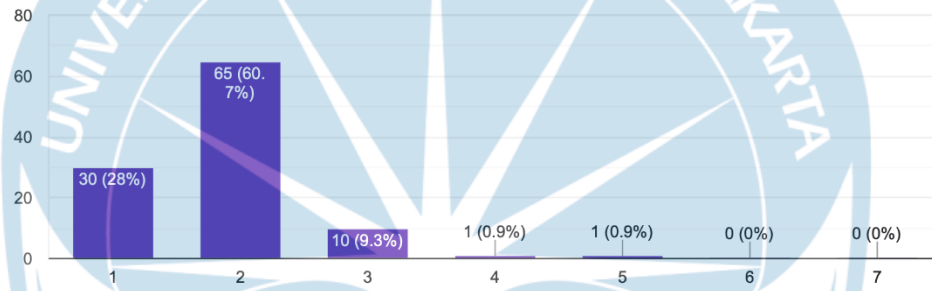
107 responses



### PER2

[Copy](#)

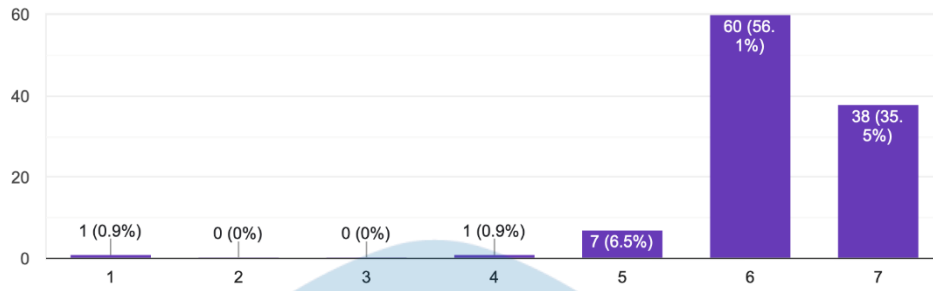
107 responses



PER3

 Copy

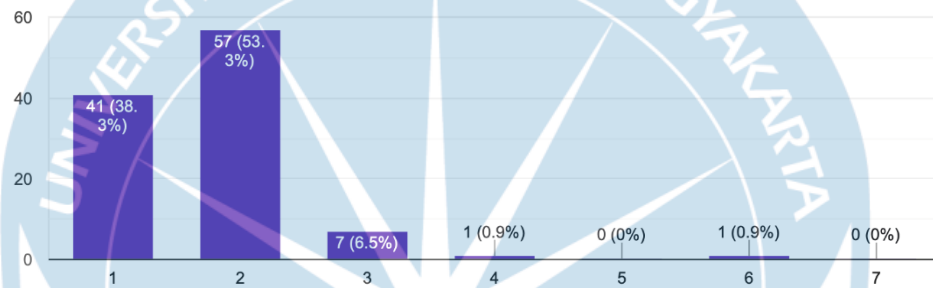
107 responses



PER4

 Copy

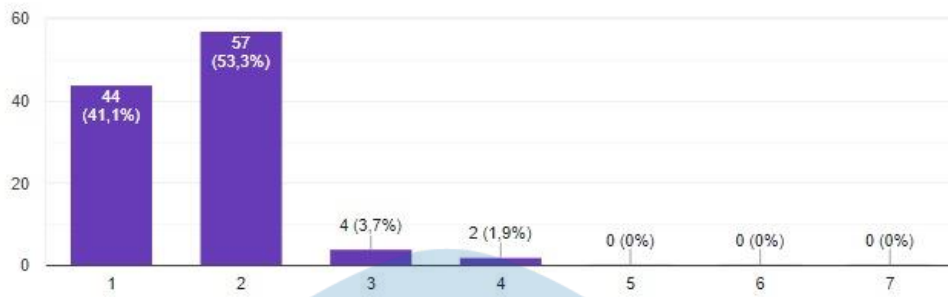
107 responses



DEP3

Salin

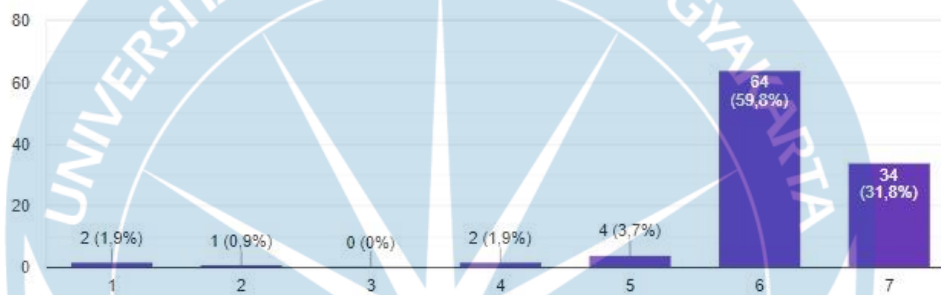
107 jawaban



DEP2

Salin

107 jawaban



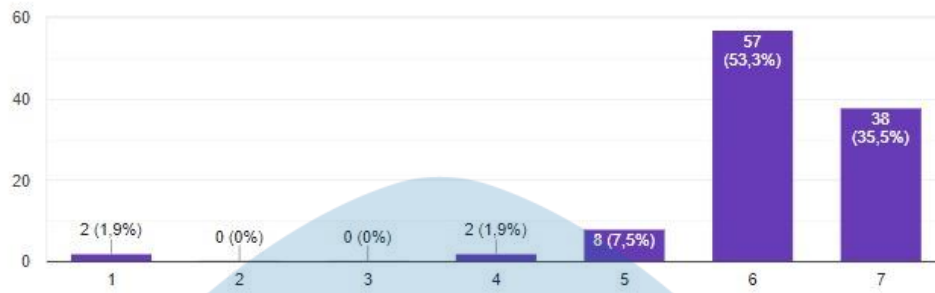


### Dependability (Keandalan)

DEP1

Salin

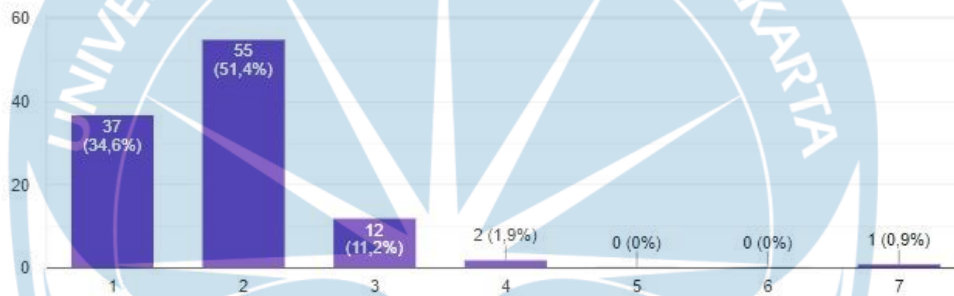
107 jawaban



DEP4

Salin

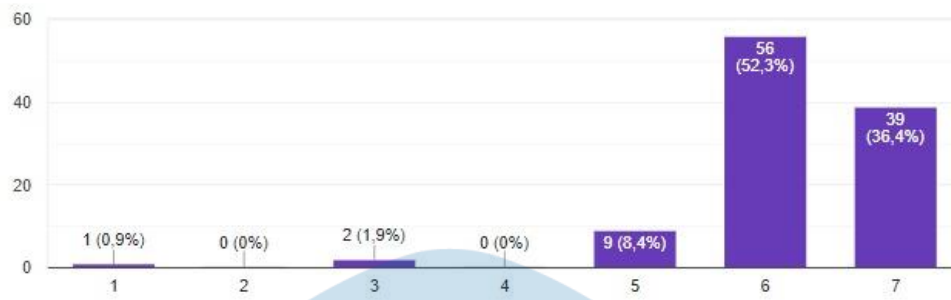
107 jawaban



STI3

Salin

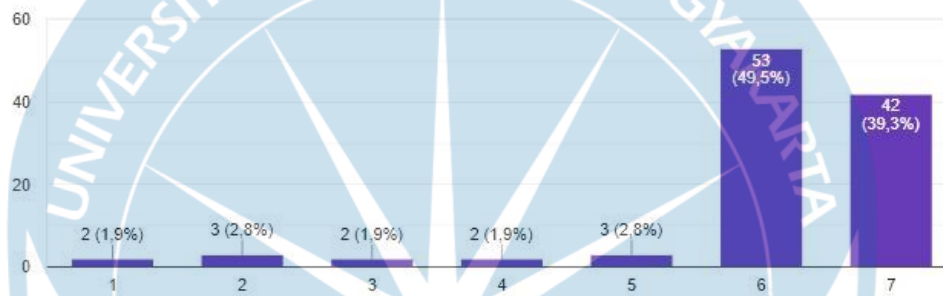
107 jawaban



STI2

Salin

107 jawaban

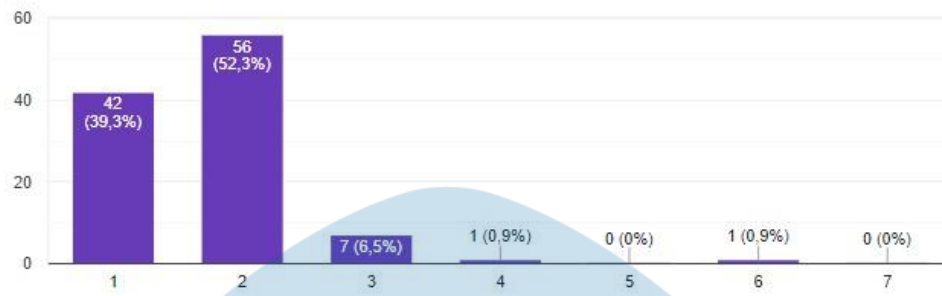


## Simulation

ST11

Salin

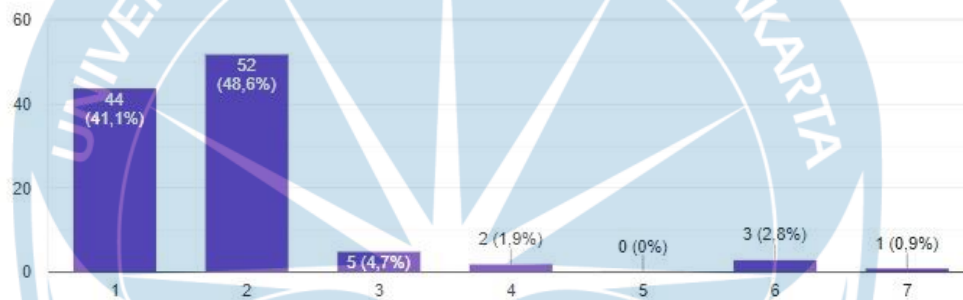
107 jawaban



ST14

Salin

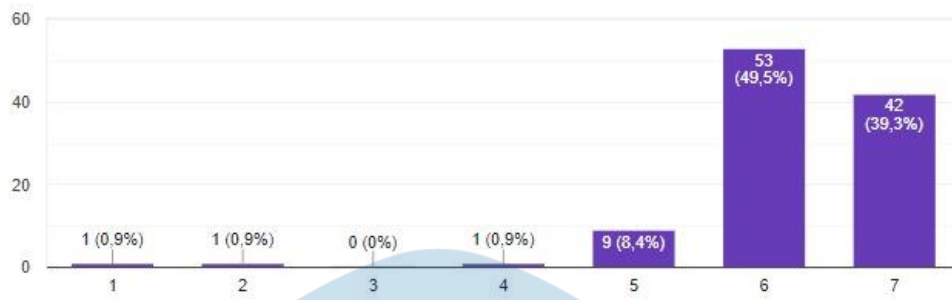
107 jawaban



NOV3

Salin

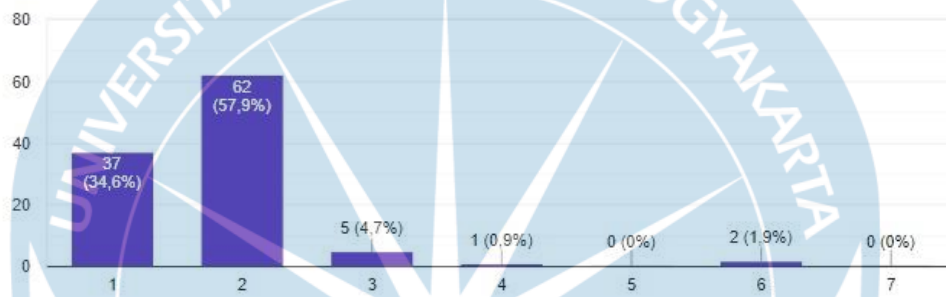
107 jawaban



NOV2

Salin

107 jawaban

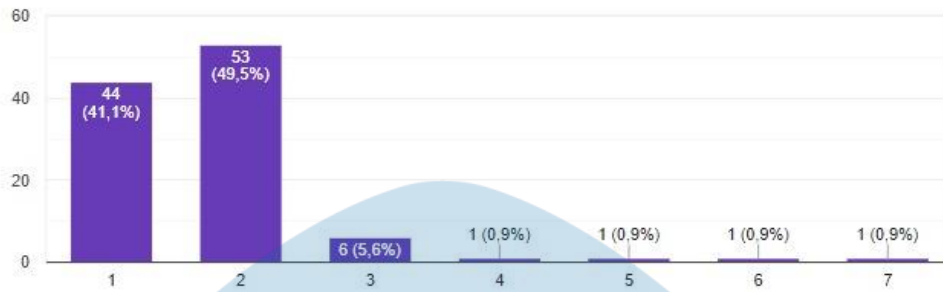


## Novelty(Kebaruan)

NOV1

Salin

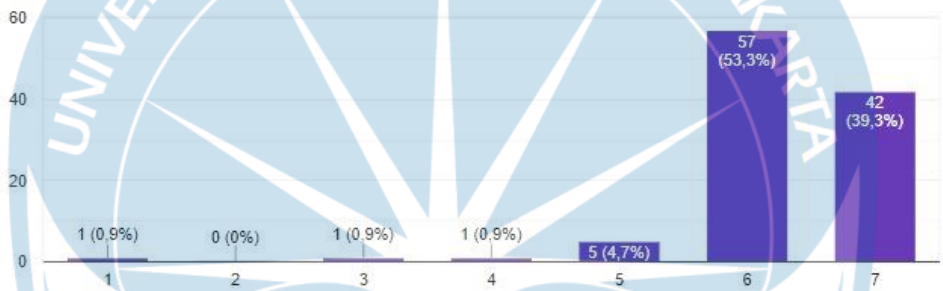
107 jawaban



NOV4

Salin

107 jawaban



No	Tugas Revisi	Halaman Revisi
1	Isi dari Rumusan masalah terlalu panjang, bisa diganti menjadi satu paragraf tentang rumusan masalah dari Topik yang diambil.	Sudah dilakukan perubahan pada rumusan masalah menjadi satu paragraf.
2	Perubahan Pertanyaan Penelitian pada bagan keterkaitan yang sebelumnya "Bagaimana melakukan user experience pada Aplikasi Shopee Lite menggunakan User Experience Qustionnaire (UEQ)?".	Sudah dilakukan perubahan pada Pertanyaan Penelitian pada bagan keterkaitan menjadi "Bagaimana Melakukan evaluasi user experience pada aplikasi Shopee Lite menggunakan metode User Experience Questionnaire (UEQ)?".
3	Pengubahan waktu penelitian yang salah ketik	Sudah dilakukan perubahan waktu penelitian
4	Gambar Tahapan Penelitian tidak sesuai dengan ketentuan.	Sudah meletakkan gambar Tahapan Penelitian sesuai ketentuan.
5	Perubahan Italic untuk kata berbahasa inggris.	Sudah melakukan perubahan Italic pada setiap halaman yang memiliki kata berbahasa inggris.
6	Perbaiki paragraf yang terlalu menjorok ke dalam.	Sudah diperbaiki sesuai template pada halaman 16-30
7	Perbaiki typo dan tanda baca.	Sudah dilakukan perbaikan typo dan tanda baca pada setiap halaman
8	Penambahan Keterangan pada gambar Benchmarking.	Sudah diberikan keterangan pada gambar Benchmarking pada Halaman 31.
9	Perbaiki sesuai format skripsi prodi SI.	Sudah melakukan perbaikan sesuai format skripsi SI.
10	Perbaiki rumusan masalah	Sudah dilakukan perbaikan rumusan masalah pada Halaman 2