

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis menggunakan metode *HEART framework*, maka kesimpulan yang didapat yaitu :

1. Variabel yang telah mencapai *goals* berdasarkan nilai kriteria yang telah ditentukan berdasarkan tabel *goals-signal-metrics* sebesar 80% yaitu variabel *Happiness*, variabel *Engagement*, variabel *Adoption*, variabel *Retention* dan variabel *Task Success*.
2. Keseluruhan variabel *Happiness*, *Engagement*, *Adoption*, *Retention*, dan *Task Success* memperoleh skor total presentase sebesar 88.14% yang dapat diasumsikan bahwa layanan dan fitur pada aplikasi Steam berhasil menciptakan pengalaman yang baik bagi para penggunanya

5.2. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, peneliti menyadari bahwa masih terdapat kekurangan pada penulisan penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Penelitian ini memiliki perhitungan HEART yang sudah tercapai. Tetapi dalam penelitian ini variabel *Engagement* memiliki nilai terendah dalam perhitungan HEART dengan nilai presentase sebesar 86.66%. Untuk peneliti bisa ditingkatkan lagi dalam meneliti aspek *Engagement* seperti meningkatkan aspek pengguna steam yang lebih konkrit agar mendapatkan nilai presentase lebih.
2. Penelitian ini menggunakan metode survei kuesioner. Bagi peneliti selanjutnya dapat menggunakan metode wawancara untuk meneliti

secara lebih mendalam terkait *user experience platform* digital yang serupa.



DAFTAR PUSTAKA

- [1] I. Sukmajaya Budiman, M. Reinaldo, F. Kurniawan, and J. Andry Fernandes, "Analisa Minat Membeli Game Secara Digital Dan Fisik Dalam Perspektif Mahasiswa Universitas Bunda Mulia," *Semnas Ristek 2018*, no. January, pp. 343–348, 2018.
- [2] Dzikri Azqiya, "Mengenal Platform Steam dan Fungsinya untuk Gaming." Leskompi, p. 1, 2021, [Online]. Available: <https://www.leskompi.com/mengenal-aplikasi-steam/>.
- [3] Steam, "Steam." Steam, p. 1, 2024, [Online]. Available: <https://store.steampowered.com/about/Steam?l=indonesian>.
- [4] D. Septiana, W. R. Ria, and K. Wahyuningdiah, "Implementation of Sell and Purchase in Steam Online Game Platform Based on Steam Subscriber Agreement," *Proc. Univ. Lampung Int. Conf. Soc. Sci. (ULICoSS 2021)*, vol. 628, no. ULICoSS 2021, pp. 567–569, 2022, doi: 10.2991/assehr.k.220102.076.
- [5] Tupac Takur, "Apa Itu Steam ? Pengertian dan Fungsi untuk Gaming." SobatGame, p. 1, 2023, [Online]. Available: <https://sobatgame.com/apa-itu-steam>.
- [6] A. V. R. Akbar, T. L. M. Suryanto, and E. M. Safitri, "Analisis User Experience Pengguna Aplikasi Kai," *J. Inform. dan Sist. Inf.*, vol. 2, no. 2, pp. 244–254, 2021.
- [7] B. W. Trenggono, A. Faroqi, and A. Wulansari, "Penerapan Metode Heart Metrics dalam Menganalisis User Experience Aplikasi E-Learning," *Jutisi J. Ilm. Tek. Inform. dan Sist. Inf.*, vol. 11, no. 2, p. 471, 2022, doi: 10.35889/jutisi.v11i2.876.
- [8] A. M. Jannah, T. L. M. Suryanto, and A. Pratama, "Pengukuran User Experience Terhadap Penggunaan Aplikasi SIMVONI dengan Pendekatan Metode HEART," *Expert J. Manaj. Sist. Inf. dan Teknol.*, vol. 12, no. 1, p. 34, 2022, doi: 10.36448/expert.v12i1.2533.
- [9] A. A. F. Bagas Adil Putrajaya, Muhammad Rizky Erlangga P, Ardianti

- Amalia, "Analisis User Experience Pada Pengguna Framework User Experience Analysis of Gojek Application Users Using Heart," *Semin. Nas. Teknol. dan Sist. Inf.*, no. September, pp. 10–11, 2022.
- [10] A. V. Pratama, A. D. Lestari, and Q. Aini, "Analisis User Experience Aplikasi Academic Information System (Ais) Mobile Untuk User-Centered Metrics Menggunakan Heart Frameworkfile:///C:/Users/agung/Downloads/Documents/a155-160-suharjanti.pdf," *Sistemasi*, vol. 8, no. 3, p. 405, 2019.
- [11] W. H. Ratih Aisyah, Annisa Lusyani Zahra, Dwi Shahita, "ANALISIS USER EXPERIENCE PENGGUNA APLIKASI NEOBANK BERDASARKAN ALAT UKUR HEART METRICS," *J. Penelit. Rumpun Ilmu Tek.*, pp. 01–15, 2023.
- [12] L. V. Hanif, "Platform Digital Adalah: Pengertian, Jenis, dan Manfaatnya." toffeedev, 2023, [Online]. Available: <https://toffeedev.com/blog/business-and-marketing/platform-digital-adalah/>.
- [13] D.- Lestari, N. Rohaniati, and M. Rahmayu, "Analisis Evaluasi User Interface Dan User Experience Pada Aplikasi Majoo Dengan Metode Heuristic Evaluation (Studi Kasus : Speed Karunia Cipta)," *Media J. Inform.*, vol. 14, no. 2, p. 97, 2022, doi: 10.35194/mji.v14i2.2553.
- [14] M. Subhan and A. D. Indriyanti, "Penggunaan Metode Heuristic Evaluation sebagai Analisis Evaluasi User Interface dan User Experience pada Aplikasi BCA Mobile," *J. Emerg. Inf. ...*, vol. 02, no. 03, pp. 30–37, 2021.
- [15] C. J. P. Apriliana Latifah Hanum, Tiara Karunia miranti, Diah Fatmawati, Muhamad Frendi Diyon, "ANALISIS USER EXPERIENCE APLIKASI MOBILE PEDULI LINDUNGI MENGGUNAKAN HEART METRICS," *J. Syntax Admiration*, vol. 33, no. 1, pp. 1–12, 2022.
- [16] N. Nanincova, "Pengaruh Kualitas Layanan Terhadap Kepuasan Pelanggan Noach Cafe and Bistro," *Agora*, vol. 7, no. 2, pp. 1–5, 2019.
- [17] J. F. Kusuma and D. F. Suyatno, "Analisis Tingkat Kepuasan Pengguna Menggunakan Servqual dan Rekomendasi Perbaikan Menggunakan Pieces Framework pada Aplikasi PeduliLindungi," *JINACS (Journal Informatics*

- Comput. Sci.*, vol. 04, no. 03, pp. 362–372, 2023.
- [18] R. Islami, S. S. Hilabi, and A. Hananto, “Analisis User Experience Aplikasi Traveloka dan Tiket.Com Menggunakan Metode User Experience Questionnaire,” *Remik*, vol. 7, no. 1, pp. 497–505, 2023, doi: 10.33395/remik.v7i1.12106.
- [19] P. Studi, T. Industri, and A. Nugroho, “Perancangan Software Human Reliability Program Studi Teknik Industri Fakultas Sains & Teknologi,” 2019.
- [20] O. Septian, W. Andhika, and E. D. Wahyuni, “Analisis perbandingan usability dan user experience terhadap e-trust pada situs ecommerce c2c menggunakan heart dan pulse framework,” *J. Repos.*, vol. 1, no. 1, p. 27, 2019, doi: 10.22219/repositor.v1i1.14.
- [21] A. Cory Zarkasi and A. Sari Wardani, “ANALISA USER EXPERIENCE TERHADAP FITUR DI APLIKASI ZENIUS MENGGUNAKAN HEART FRAMEWORK,” *METHOMIKA J. Manaj. Inform. Komputerisasi Akunt.*, vol. 6, no. 2, pp. 174–179, 2022, [Online]. Available: <https://doi.org/10.46880/jmika.Vol6No2.pp174-179>.
- [22] “BAB 2 LANDASAN TEORI Pada bab ini akan dibahas beberapa teori dasar untuk menunjang penyelesaian penelitian ini, antara lain: Aplikasi Mobile, KAI Access,” pp. 8–19, 2014.
- [23] I. Lenaini, “Teknik Pengambilan Sampel Purposive Dan Snowball Sampling,” *Hist. J. Kajian, Penelit. Pengemb. Pendidik. Sej.*, vol. 6, no. 1, pp. 33–39, 2021, [Online]. Available: <http://journal.ummat.ac.id/index.php/historis>.
- [24] M. A. Maricar, D. Pramana, and E. Edwar, “Pengujian Prototype Pemesanan Creative Gift Menggunakan HEART Framework,” *J. Media Inform. Budidarma*, vol. 6, no. 2, p. 1166, 2022, doi: 10.30865/mib.v6i2.3982.
- [25] K. R. Hayati, Tranggono, N. C. Sastya, K. Pranata, W. T. W. Siagian, and R. M. Novitri, “Penilaian Penerapan Prinsip-Prinsip Good Governance dalam Pelaksanaan KASATU UPNVJT Menggunakan Uji Validitas dan

Realibilitas,” vol. 1, no. 2, pp. 1–8, 2023.



