

V. KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan dari hasil perhitungan data serta pembahasan pada penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa aplikasi *Let's Read* untuk *User Experience* sudah baik. Karena dari 3 kategori responden yang diteliti serta dimintai ulasan terhadap aplikasi ini, untuk kategori pengguna awam dan biasa semuanya memberi nilai menggunakan *severity rating* dengan nilai rata-rata 0 (tidak ada permasalahan pada *Usability*) dan 1 (*Cosmetic Problem*), yang artinya tidak ada permasalahan pada tampilan *UI* pada aplikasi *Let's Read* untuk wajib diperbaiki berdasarkan hasil dari kedua kategori responden ini. Sementara untuk metode *Heuristic Evaluation* yang melibatkan ahli sebagai evaluator aplikasi *Let's Read* mendapatkan hasil akhir rata-rata nilai *severity rating* yaitu 1 atau kategori permasalahan *cosmetic problem* dimana artinya permasalahan tidak perlu diperbaiki kecuali masih ada waktu pengerjaan proyek. Namun, peneliti tetap memberikan rekomendasi *Hifi* dengan merancang ulang tampilan aplikasi tersebut dari hasil evaluasi tadi. Setelah *redesain* peneliti Kembali melakukan pengujian kedua terhadap responden ahli, dan hasilnya mendapatkan nilai rata-rata menjadi 0 yang artinya tampilan setelah *redesain* lebih baik dibanding tampilan awalnya. Secara garis besar aplikasi *Let's Read* sistemnya sudah layak digunakan dan fitur didalam sistem sudah berjalan dengan semestinya, dan *User Experience* dari pengguna aplikasi ini rata-rata menilai aplikasi ini sudah sangat baik. Untuk fokus penelitian ini yaitu pada pengguna Rumah Baca Jambi Kota Seberang (Jakose) dimana mereka juga memberikan penilaian sebagai responden biasa dan memberikan nilai yang baik, karena ulasan tersebut dan dikuatkan dengan kategori responden lainnya yaitu awam dan ahli dengan ulasan yang sama, maka peneliti sangat merekomendasikan aplikasi ini untuk terus digunakan pada pendampingan belajar mengajar pada rumah baca tersebut, karena aplikasi ini sudah sangat baik untuk mendukung pembelajaran kepada anak-anak dan harapannya terus dimanfaatkan penggunaanya dengan menciptakan berbagai variasi pembelajaran yang menarik sehingga dapat menumbuhkan minat literasi kepada anak-anak.

5.2 Saran

Dari penelitian yang telah dilakukan terhadap aplikasi *Let's Read*, penelitian selanjutnya diharapkan dapat memperbaiki desain *User Interface* berdasarkan evaluasi pengguna serta menggunakan lebih banyak sampel untuk meningkatkan dan memperoleh persepsi yang lebih luas serta pemanfaatan aplikasi yang lebih maksimal.