

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil dan pembahasan dari bab sebelumnya didapatkan kesimpulan sebagai berikut :

- Telah dibuat rancangan Sistem Informasi Tugas Akhir Mahasiswa Fasilkom Unsri dengan metode *design thinking* yang berfokus pada penerapan *user experience* yaitu *Zeigarnik Effect* seperti penerapan gamifikasi visual dengan *bar progress*, *reminder progress*, pemecahan *progress* tahapan TA pada proses bimbingan dan administrasi.
- Didapatkan hasil pengujian *prototype* Sistem Informasi Tugas Akhir Mahasiswa Fasilkom Unsri untuk pengukuran *usability* dengan metode *System Usability Scale* (SUS) mendapatkan nilai rata-rata 83 dengan level B, *acceptability ranges* : *acceptable*, *grade scale* : B, dan *adjective ratings* : *Good*. Sehingga *usability prototype* Sistem Informasi Tugas Akhir Mahasiswa Fasilkom Unsri ini tergolong sistem yang mudah digunakan dan memenuhi kepuasan calon *user*. Dan untuk pengukuran UX dengan metode *User Experience Questionnaire* (UEQ) untuk semua aspek UX (Daya Tarik : 2,35, Kejelasan : 2,15, Efisiensi : 2,46, Ketepatan : 2,21, Stimulasi : 2,40, dan Kebaruan : 2,06) mendapatkan nilai positif karena rata-rata nilainya diatas 0,8. Dan untuk pengukuran pengaruh *Zeigarnik Effect* sebagai motivasi mahasiswa dalam pengerjaan tugas akhir dapat dilihat dari hasil pengukuran variable Stimulasi yang memuat poin “memotivasi” yang mendapatkan nilai 2,5 yang artinya sistem informasi ini memotivasi mahasiswa dalam

pengerjaan tugas akhir. Dan juga dapat dilihat dari hasil grafik *benchmark* semua nilai aspek UXnya berada pada *range Excellent*.

- Permasalahan yang dihadapi mahasiswa selama penyusunan tugas akhir ialah pada saat proses administrasi berkas-berkas keperluan tugas akhir dan bimbingan dengan dosen pembimbing.

5.2 Saran

Dari hasil dan pembahasan yang telah dilakukan penulis terdapat beberapa saran tentang perancangan Sistem Informasi Tugas Akhir Mahasiswa Fasilkom Unsri ini sebagai berikut :

- Perancangan ini hanya berfokus pada mahasiswa sehingga tidak seluruh *actor* dibuat perannya dalam perancangan ini dikarenakan penelitian ini hanya berfokus pada penerapan *user experience* terhadap motivasi mahasiswa, diharapkan untuk penulis yang ingin mengembangkan perancangan Sistem Informasi Tugas Akhir Mahasiswa Fasilkom Unsri ini dapat memuat seluruh elemen yang menggunakan sistem tersebut.