

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil evaluasi terhadap pengalaman pengguna aplikasi iPusnas menggunakan metode UEQ+ dengan 154 responden, dapat disimpulkan bahwa:

1. Mengenai tingkat kepuasan pengguna terhadap aplikasi iPusnas, hasil analisis menunjukkan bahwa secara umum pengguna menilai aplikasi ini bermanfaat, mudah dipahami, serta cukup menyenangkan untuk digunakan. Hal ini terlihat dari skor variabel *Usefulness* yang tinggi (2,43) dan *Perspiciuity* (2,52), sehingga pengguna merasa aplikasi membantu mereka dalam menemukan dan membaca buku sekaligus mudah dipelajari. Variabel *Intuitive Use* (1,56) dan *Stimulation* (1,65) juga memperlihatkan penilaian positif, yang berarti navigasi aplikasi dianggap cukup intuitif serta mampu memberikan pengalaman yang cukup menggembirakan. Dengan demikian, tingkat kepuasan pengguna dapat dikategorikan cukup baik meskipun belum sepenuhnya optimal.
2. Hasil analisis menggunakan UEQ+ berhasil mengidentifikasi adanya beberapa masalah UX yang masih dihadapi pengguna. Variabel dengan nilai rendah, seperti *Novelty* (−0,25), *Adaptability* (−0,07), *Trust* (0,01), dan *Dependability* (0,34), menunjukkan bahwa aplikasi dinilai kurang inovatif, belum fleksibel menyesuaikan kebutuhan pengguna, belum sepenuhnya

dapat dipercaya, serta belum sepenuhnya andal. Hal ini mengindikasikan adanya kelemahan penting yang perlu mendapat perhatian lebih lanjut.

3. Penelitian ini juga mengidentifikasi kelemahan dalam desain antarmuka aplikasi iPusnas. Nilai rendah pada variabel *Attractiveness* (0,15), *Visual Aesthetics* (0,18), dan *Value* (0,78) memperlihatkan bahwa tampilan visual aplikasi dianggap kurang menarik, belum cukup profesional, serta belum mampu memberikan kesan yang bernilai tinggi di mata pengguna. Dengan demikian, kelemahan utama desain antarmuka iPusnas terletak pada aspek estetika visual dan konsistensi tampilan yang berpengaruh terhadap daya tarik keseluruhan aplikasi.
4. Berdasarkan hasil temuan tersebut, penelitian ini memberikan rekomendasi perbaikan yang bersifat akademik dan dapat dijadikan masukan oleh Perpustakaan Nasional Republik Indonesia (PNRI) maupun tim pengembang iPusnas. Perbaikan yang disarankan mencakup peningkatan desain antarmuka agar lebih modern dan konsisten, penguatan keamanan serta transparansi pengelolaan data pengguna, optimalisasi stabilitas dan performa sistem, serta pengembangan fitur baru yang lebih inovatif dan adaptif terhadap kebutuhan pengguna. Selain ditujukan bagi pihak terkait, hasil penelitian ini juga diharapkan dapat menjadi referensi bagi akademisi dan peneliti lain dalam melakukan kajian serupa mengenai evaluasi pengalaman pengguna aplikasi digital dengan menggunakan metode UEQ+ maupun instrumen sejenis.

Secara keseluruhan, meskipun aplikasi iPusnas sudah dinilai positif dari segi kegunaan dan kemudahan penggunaan, masih terdapat kelemahan signifikan pada aspek inovasi, keandalan, adaptabilitas, dan daya tarik visual. Dengan adanya perbaikan pada aspek-aspek tersebut, diharapkan aplikasi iPusnas dapat memberikan pengalaman pengguna yang lebih baik serta benar-benar menjadi sarana literasi digital yang efektif bagi masyarakat Indonesia.

5.2 Saran

Untuk meningkatkan kualitas pengalaman pengguna aplikasi iPusnas, penulis menyarankan:

1. Peningkatan fitur personalisasi dan fleksibilitas agar aplikasi dapat lebih *adaptable* dengan preferensi individu serta kompatibel di berbagai perangkat.
2. Menambahkan elemen inovatif dalam desain maupun fitur aplikasi agar nilai kebaruan *novelty* dapat meningkat dan tidak terasa membosankan.
3. Memperbaiki aspek keamanan dan transparansi data untuk meningkatkan kepercayaan *trust* pengguna, khususnya terkait penyimpanan dan penggunaan data pribadi.
4. Meningkatkan daya tarik visual *UI Design* melalui perbaikan desain antarmuka agar lebih modern, profesional, dan estetik, sehingga kesan awal pengguna terhadap aplikasi menjadi lebih positif.

5. Evaluasi berkala berbasis UX menggunakan pendekatan modular seperti UEQ+ untuk mengukur kepuasan pengguna secara berkelanjutan dan menyesuaikan pengembangan aplikasi sesuai kebutuhan.

