

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis terhadap enam variabel dalam *user experience questionnaire* (UEQ), dapat disimpulkan bahwa secara umum sistem telah memberikan pengalaman pengguna yang cukup baik. Dilihat dari aspek kejelasan (*perspicuity*), Efisiensi (*efficiency*), ketepatan (*dependability*), stimulasi (*stimulation*), dan kebaruan (*novelty*) masuk dalam kategori *above average*, sedangkan aspek *attractiveness* termasuk dalam kategori *below average*.

Dengan demikian, meskipun secara fungsional sistem telah memenuhi ekspektasi pengguna, terdapat kebutuhan untuk memperbaiki aspek desain dan tampilan agar pengalaman pengguna menjadi lebih menyeluruh, tidak hanya dari sisi kegunaan tetapi juga dari aspek daya tarik.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka saran yang diberikan oleh peneliti adalah sebagai berikut:

1. Variabel *attractiveness* atau daya tarik diharapkan adanya pengembangan tampilan sistem agar lebih menarik dan modern, seperti dengan memperbaiki warna, ikon, dan tata letak agar lebih rapi, terstruktur dan tidak monoton.

2. Variabel *perspicuity* diharapkan dapat dikembangkan dengan menambahkan petunjuk penggunaan atau panduan singkat saat pertama kali digunakan, sehingga pengguna baru dapat lebih cepat untuk memahami penggunaan sistem.
3. Variabel *efficiency* diharapkan dapat meningkatkan kecepatan sistem, atau perbaikan sistem jaringan antarbank, agar proses loading tidak lambat. Dengan begitu, efisiensi kerja karyawan dapat lebih terjaga.
4. Variabel *dependability* disarankan untuk memperpanjang waktu saat sistem terkunci secara otomatis, agar pengguna tidak terlalu sering memasukkan kata sandi. Dengan begitu, keamanan sistem akan tetap terjaga dan pengguna tetap nyaman saat bekerja.
5. Variabel *stimulation* sebaiknya menambahkan sentuhan elemen visual yang menyenangkan seperti animasi ringan atau tampilan yang lebih berwarna. Sistem juga dapat memberikan *feedback positif* seperti notifikasi keberhasilan atau pesan yang memotivasi setelah menyelesaikan tugas. Sehingga mampu membuat pengguna termotivasi untuk menggunakan *core banking system* dalam jangka panjang.
6. Variabel *novelty* diharapkan adanya penguatan unsur kebaruan sistem seperti menambahkan fitur dan desain baru atau melakukan pembaruan secara menyeluruh agar sistem lebih modern dan tidak monoton.
7. Bagi PT. BPR BKK Banjarharjo sebaiknya melakukan pencatatan kendala sistem jika terjadi error sistem, seperti transaksi PPOB yang gagal namun saldong berkurang. Sebaiknya dicatat dan dilaporkan ke tim

IT atau vendor, sehingga dapat membantu proses evaluasi dan tindak lanjut dari pihak pengembang.

8. Bagi PT. BPR BKK Banjarharjo diharapkan mampu menjalin komunikasi aktif dengan vendor penyedia sistem, agar vendor mengetahui kendala atau permasalahan yang terjadi, sehingga mampu memberikan bantuan atau perbaikan sistem.
9. Bagi peneliti selanjutnya sebaiknya melakukan wawancara di setiap bidang pekerjaan pada objek penelitian, sehingga dapat memperoleh pemahaman yang lebih komprehensif mengenai permasalahan yang dialami pengguna.