

## **BAB 5**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **5.1 Kesimpulan**

Berdasarkan tahapan yang telah dilakukan pada penelitian ini, maka dapat disimpulkan bahwa :

1. Model desain interaksi yang dibangun dalam bentuk *native prototype* dengan memenuhi standar prinsip *eight golden rules of interface design* oleh Shneiderman dengan menerapkan aksesibilitas berdasarkan kebutuhan serta memanfaatkan teknologi Augmented Reality (AR) dengan menyajikan informasi berupa objek hewan 3D sehingga visualisasi yang diberikan menjadi lebih realistis dan menjadikan siswa tertarik dengan konsentrasi dan atensi yang bertahan lama.
2. Setelah hasil analisis permasalahan pada aspek *usability* pada aplikasi serupa dan membangun model desain interaksi yang disesuaikan berdasarkan kebutuhan dan aksesibilitas siswa tunarungu didapatkan hasil *usability* dengan nilai efektivitas 91,1%, efisiensi 79,15%, dan kepuasan pengguna sebesar 85,50 dari 100, yang dikategorikan sebagai "A" (Excellent). Hal ini memiliki peningkatan sebesar 31,2%, efisiensi sebesar 32,5%, dan kepuasan sebesar 51 dibandingkan dengan aplikasi serupa, maka *range acceptable* yang sebelumnya "poor" menjadi "excellent" serta *grade scale* yang sebelumnya nilai "F" menjadi "A"

#### **5.2 Saran**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka saran terhadap penelitian selanjutnya adalah model desain interaksi saat ini perlu ditingkatkan aksesibilitas berdasarkan kebutuhan siswa tunarungu sehingga kemampuan siswa melakuakn pengerjaan tugas mampu lebih cepat yang akan memaksimalkan nilai efektivitas. Selanjutnya jika dilakukan penelitian yang serupa pada model desain interaksi diharapkan menggunakan metode lain agar dapat dijadikan sebagai referensi pelengkap bahan acuan perbaikan model desain interaksi selanjutnya.

