BAB V

KESIMPULAN

5.1. Kesimpulan

Perancangan desain *interface E-Learning* dilakukan dengan pendekatan *Kansei Engineering* menghasilkan usulan rekomendasi serta melibatkan faktor psikologis dan *emotion.* Langkah-langkah komprehensif *Kansei Engineering* melalui tahapan analisis statistik multivariat yakni *Coefficient Component Analysis, Principal Component Analysis, Factor Analysis,* dan *Partial Least Square Analysis* dilibatkan dalam proses analisis data untuk menerjemahkan konsep *emotion* dan menghasilkan elemen desain berdasarkan *emotion,* dapat disimpulkan penelitian ini menghasilkan :

1. Dua konsep *emotion* yakni *"Medernity"* yang terdiri dari elemen *emotion* "Mewah", "Serasi", "Indah", "Lembut", "Bergairah", "Dinamis", "Nyaman" dan "Futuristik serta *"Cheerfulness"* yang terdiri dari elemen *emotion* "Colorful" dan "Unik".
2. Matrik Usulan Tampilan *E-Learning* berupa elemen desain berdasarkan konsep *emotion* dan elemen *emotion* (Tabel 4.21, Tabel 4.22, Tabel 4.23)

5.2. Saran

Sebagai pelengkap akhir dalam bagian penutupan, ada sejumlah saran yang dapat diajukan, yaitu sebagai berikut :

1. Perlunya survey lanjutan dengan melibatkan kembali pengguna *e-learning* untuk menilai hasil rancangan tampilan *e-learning* yang akan mereka gunakan.
2. Perlu melibatkan partisipan yang memiliki pengetahuan mendalam dalam produk yang diteliti dalam penerapan *Kansei Engineering*
3. Analisis *Kansei Engineering* tidak hanya dapat diterapkan dalam sisi desain tampilan / *interface*, namun dapat diterapkan dalam perancangan sistem, perancangan menu atau fitur