BAB V
KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Perancangan desain *mobile learning* yang dilakukan dengan pendekatan *Kansei Engineering* menghasilkan usulan rekomendasi yang melibatkan aspek emosional pengguna. Kesimpulan yang dapat diambil dari penelitian ini adalah:

1. Terdapat dua faktor utama dalam merancang antarmuka *mobile learning* yaitu faktor "dinamis" dan "sederhana". Namun terdapat beberapa faktor pendukung lain dalam merancang antarmuka *mobile learning* yaitu faktor "profesional".
2. Rekomendasi perancangan antarmuka *mobile learning* yang dihasilkan melalui pendekatan *Kansei Engineering* yaitu berupa matriks usulan yang di dalamnya terdapat elemen desain yang berdasarkan konsep emosi "dinamis" dan "sederhana" serta penggabungan antara konsep desain "dinamis", "sederhana" dan "profesional".

5.2 Saran

Adapun saran yang diperlukan sebagai pengembangan penelitian lebih lanjut untuk menghasilkan penelitian yang lebih sempurna adalah sebagai berikut:

1. Konsep desain yang digunakan lebih beragam disesuaikan dengan *requirement* dan karakteristik pengguna.
2. Analisis *Kansei Engineering* dapat diterapkan dalam sisi selain desain antarmuka, namun dapat juga diterapkan dalam perancangan sistem atau fitur.
3. *Prototype* desain *mobile learning* perlu divalidasi dengan analisis *Confirmatory Study* sebagai pengembangan hasil analisis *Kansei Engineering.*