

BAB V PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Melalui penelitian ini, telah dihasilkan rancangan sistem *object based audio video* dan analisis kinerja sistem melalui perbandingan dengan sistem *conventional audio video* dalam hal *User Experience* menggunakan Kuesioner. Dengan menggunakan uji statistik deskriptif didapatkan sebaran data kedua sistem dan grafik histogram kuesioner masing- masing sistem.

Jumlah responden yang berpartisipasi pada penelitian ini sebanyak 25 orang yang merupakan mahasiswa Jurusan Teknik Elektro Fakultas Teknik Universitas Andalas. Pada proses pengumpulan data kuesioner, peneliti menemui dan menjelaskan secara langsung tentang implementasi sistem penelitian ini pada pengguna. Dari proses pembuatan video sampai hasil analisis kuesioner, maka didapatkan kesimpulan pada penelitian ini berupa:

1. Sistem *object-based audio video* mendapatkan rata- rata nilai tinggi yaitu 3.55 dari skala 4 sebagai indikasi ketertarikan *user* pada sistem ini. Sedangkan pada sistem *conventional audio video* didapatkan rata- rata nilai rendah yaitu 1.53 sebagai indikasi kurang tertariknya *user* pada sistem ini.
2. Berdasarkan analisis hasil kuesioner untuk sistem *object-based audio video* dibandingkan dengan sistem *conventional audio video*, sistem *object-based audio video* 60% pengguna puas dengan memberi nilai 4 pada semua fitur atau parameter.
3. Berdasarkan hasil analisis kuesioner, *object-based audio video* memiliki sebaran nilai yang lebih baik yaitu pada nilai 3 dan 4 dibandingkan dengan *conventional audio video*, maka secara keseluruhan dapat disimpulkan bahwa *object-based audio video* lebih disukai.
4. Pada grafik histogram jawaban pertanyaan kuesioner masing – masing sistem, *object based audio video* memiliki distribusi data pada nilai 3 dan 4 yang menunjukkan puas, namun *conventional audio video* memiliki distribusi data pada nilai 1 dan 2 yang menunjukkan tidak puas.

5.2 Saran

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, maka beberapa hal yang menjadi saran untuk penelitian selanjutnya adalah :

1. Pengujian *object-based audio video* dan *conventional audio video* pada penelitian ini masih berupa simulasi, kontrol audio video pada televisi baik dengan sistem *object-based audio video* dan *conventional audio video* sudah menggunakan *remote* jarak jauh. Sehingga diperlukan adanya pengembangan aplikasi dan perangkat untuk penelitian selanjutnya.
2. Genre tiap *video* yang digunakan saat pengujian harus lebih beragam untuk mempengaruhi kesan pengguna.
3. Sistem dapat diterapkan pada produsen televisi sehingga pada produk yang dihasilkan, dapat dievaluasi dan dikembangkan langsung untuk meningkatkan kepuasan pengguna.
4. Penelitian ini hanya menggunakan Metode *Pengujian Statistik Deskriptif* untuk kuesioner yang disebarkan. Sementara itu, Metode *Pengujian Engineering* terus berkembang dan masih banyak jenis pengukuran lainnya yang bisa digunakan untuk penelitian lebih lanjut, sehingga nantinya dapat memberikan perbandingan hasil yang lebih beragam dan spesifik.

