

BAB 5

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, penulis menemukan kesimpulan terkait dengan pelaksanaan skripsi sebagai berikut:

1. Dalam menggunakan metode *Usability Engineering*, hasil persentase *usability* yang didapatkan pada LMS Moodle di Comlabs USDI ITB dengan melibatkan 18 orang responden adalah 51,00% dengan skor aktual 1221. Sedangkan persentase *usability* pada PT Bank Internasional Indonesia (BII) dengan melibatkan 22 orang responden adalah 51,81% dengan skor aktual 1516.
2. Karena sistem FEW dibangun semi berbasis objek maka sangat sesuai menggunakan metode pengembangan perangkat lunak *Rational Unified Proses* (RUP). Dengan metode tersebut penulis sangat terbantu dan teratur dalam setiap tahapannya. Kendala yang dihadapi adalah ketika dalam suatu tahapan dalam metode tersebut tidak mencapai target (*milestone*) yang mengakibatkan tahapan tersebut harus diulang kembali. Sangat diperlukan pemahaman awal terlebih dahulu terhadap aplikasi LMS Moodle dari segi sumber kode, tampilan antarmuka dan juga dari segi fungsionalitasnya.
3. Dari hasil pengujian yang dilakukan *pilot trial* I dan II di kedua perusahaan yang dijadikan bahan penelitian didapatkan peningkatan persentase sebesar 23,64% di Comlabs USDI ITB dan 24,61% di PT Bank Internasional Indonesia (BII). Dari kedua hasil tersebut tanggapan responden menyatakan positif bahwa aplikasi yang dibangun dapat

Gilang Ahmad Ramadan, 2015

Front-End Website System untuk meningkatkan usability moodle dengan menggunakan metode Human-Centered Software Engineering

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

meningkatkan performa mereka yang berarti menaikkan tingkat *usability*-nya, meskipun hasilnya masih jauh dari 100%.

Gilang Ahmad Ramadan, 2015

Front-End Website System untuk meningkatkan usability moodle dengan menggunakan metode Human-Centered Software Engineering

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

5.2. Saran

Beberapa saran yang bisa peneliti sampaikan berkaitan dengan pengembangan pada penelitian yang selanjutnya, diantaranya sebagai berikut:

1. Untuk mendapatkan hasil yang ideal dan optimal memerlukan peran serta dan keterlibatan pengguna yang cukup aktif dalam menyampaikan tanggapan (*feedback*) yang dapat memberikan energi positif sehingga terjadinya perbaikan sistem kearah yang lebih baik. Namun hal ini memerlukan waktu yang cukup lama karena diperlukan iterasi yang terus-menerus pada tahapan perancangan.
2. Pemilihan pengguna sekaligus responden pun perlu dilakukan pengamatan awal, karena untuk mencapai kesesuaian pengembangan maka terlebih dahulu dilakukan adalah menyamakan frekuensi antara pengembang dalam hal ini peneliti dan pengguna. Karena pada dasarnya pengembang memiliki ego yang kadang tidak sesuai dengan permintaan pengguna.
3. Pengembangan sistem yang penulis buat hanya pada *flatfom* desktop, diharapkan kedepannya dapat dikembangkan dalam berbagai *device* dan *flatfom*.
4. Penulis menyadari dengan hanya mengandalkan FEW juga tidak dapat mendapatkan nilai optimal jika tidak didukung konten pembelajaran yang menarik. Maka dari itu institusi ataupun perusahaan yang menggunakan sistem ini harus siap dalam mengembangkan konten kreatif yang mendorong minat para pengguna untuk belajar.