

BAB V

KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan dalam pengujian aplikasi *Digital library* Batik Ikonik (Digi_litikon) dapat disimpulkan bahwa:

1. Identifikasi analisa kebutuhan dilakukan melalui studi literatur dan menganalisa program yang akan diuji, berdasarkan identifikasi analisis kebutuhan yang dilakukan dapat dirumuskan kebutuhan perangkat keras, perangkat lunak dan kebutuhan instrumen pengujian.
2. Pengujian aplikasi *Digital library* Batik (Digi_litikon) melalui beberapa tahapan, yaitu: (a) pengujian pada aspek *functionality* yang dilakukan dengan metode BlackBox Testing; (b) pengujian pada aspek *reliability* menggunakan software online *Loadimpact*; (c) pengujian pada aspek *efficiency* menggunakan software online *GTmetrix* yang menghasilkan persentase *pagespeed* dan *Yslow*; (d) pengujian pada aspek *portability* menggunakan beberapa *browser* dekstop maupun mobile;
3. Hasil pengujian kualitas sistem *digital library* batik ikonik (digi_litikon) berdasarkan aspek-aspek yang terdapat dalam ISO 9126, yaitu: (a) pengujian aspek fungsionalitas pada aplikasi *digital library* batik ikonik (digi_litikon) yang dilakukan secara online dengan hasil “sangat baik” (aplikasi berfungsi 100%); (b) pengujian aspek *reliability* yang dilakukan secara online menggunakan aplikasi online *Loadimpact* untuk mengukur unjuk kerja aplikasi dengan hasil “tidak ditemukan masalah dalam kinerja sistem”, waktu respon rata-rata dari sistem yang diuji adalah 58ms, dan 27342 permintaan dilakukan pada tingkat permintaan rata-rata 152 permintaan/ detik; (c) pengujian aspek *efficiency* yang dilakukan untuk mengukur kecepatan akses halaman *web digital library* batik ikonik (digi_litikon) dengan hasil persentase *Pagespeed* = 35,39% (rendah) dan *Yslow* = 67% (tinggi) menunjukkan bahwa aplikasi *Digital library* batik ikonik (digi_litikon) masih perlu adanya perbaikan dari segi kecepatan

Rahmat Ilahi, 2019

DIGITAL LIBRARY BATIK IKONIK (DIGI_LITIKON) SEBAGAI SUMBER BELAJAR DI SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN

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

menampilkan halaman *web*; (d) pengujian aspek *portability* yang dilakukan dengan menggunakan beberapa *browser* baik itu berbasis dekstop maupun mobile aplikasi *Digital library* Batik Ikonik (Digi_litikon) ditemukan sedikit perbedaan bentuk tampilan pada *browser* bawaan dekstop dan mobile tetapi sistem dapat diakses tanpa ditemukan adanya error.

4. Implementasi aplikasi *digital library* batik dilakukan dengan pengujian pada aspek *usability*. Pengujian dilakukan pada 4 komponen yaitu *usefulness*, *ease of use*, *ease of learning* dan *satisfaction*. Pengujian dilakukan kepada 30 siswa dengan hasil, responden umumnya menyatakan 47,8% “Setuju” terhadap aspek *Usability* aplikasi *digital library* batik ikonik (digi_litikon) persentase *usability* aplikasi *Digital library* batik ikonik (digi_litikon) adalah 47,8% = Cukup tinggi.

5.2 Implikasi

Penulis mengharapkan penelitian *Digital library* Batik Ikonik (digi_litikon) ini berimplikasi pada:

1. *Digital library* batik ikonik (digi_litikon) merupakan sebuah sumber belajar yang memberikan kemudahan kepada siswa dalam mendapatkan informasi mengenai batik Jawa Barat dan industri batik se Jawa Barat.
2. Pengujian aplikasi diharapkan mampu memberikan masukan kepada pengembang sehingga dapat meningkatkan kualitas aplikasi *Digital library* batik ikonik. Hasil Penelitian menunjukkan persentase *pagespeed* dengan kategori rendah. Meskipun demikian dirasa wajar untuk aplikasi yang menyediakan informasi berupa gambar, audio dan video dengan kualitas besar.
3. Apapun bentuk sumber belajar yang dikembangkan, haruslah dilakukan pengujian terlebih dahulu, sehingga mendapatkan aplikasi yang berkualitas dan memberikan kepuasan bagi pengguna dalam menggunakan aplikasi tersebut.

5.3 Rekomendasi

Berdasarkan hasil pembahasan dan simpulan di atas, maka dapat diberikan rekomendasi sebagai berikut:

1. Pengujian aplikasi *Digital library* Batik Ikonik (Digi_Litikon) Sebagai Sumber Belajar Di Sekolah Menengah Kejuruan dengan menambahkan pengujian pada aspek maintainability mengingat banyaknya masalah yang terjadi pada keamanan suatu program aplikasi.
2. Bagi peneliti lain agar dapat dijadikan bahan penelitian lebih lanjut terutama pada pengujian aspek *efficiency* yang dikategorikan rendah. Sehingga kedepannya tidak hanya melakukan pengujian terhadap aplikasi, tetapi sampai pada tahap peningkatan kinerja pada aplikasi *digital library* batik ikonik (digi_litikon).