

## BAB V

### KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN

Pada bab ini akan menjelaskan kesimpulan berdasarkan hasil penelitian analisis *usability* dan metode Evaluasi Heuristik sesuai dengan hasil analisis dan pembahasan yang telah dilakukan serta saran dan implikasi untuk penelitian selanjutnya.

#### 5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian analisis *usability* dengan faktor *Nielsen Usability Model* dan penilaian *user interface* menggunakan metode Evaluasi Heuristik pada Sistem Pembelajaran *Online Terpadu (SPOT)*. Dapat disimpulkan bahwa :

1. Hasil pengujian analisis *usability* pada Sistem Pembelajaran *Online Terpadu (SPOT)* UPI di Kampus Purwakarta berdasarkan faktor *Nielsen Usability Model* menyatakan bahwa secara keseluruhan sistem telah memenuhi faktor dari *usability* dengan adanya korelasi antara variabel independen (*Learnability, Memorability, Efficiency, Errors, dan User's Satisfaction*) dan variabel dependen (*Usability*). Dari hasil tersebut didapatkan bahwa variabel *learnability* memiliki rata-rata tertinggi yaitu 4,124, artinya *user* mendapatkan informasi sesuai dengan apa yang mereka butuhkan. Variabel *memorability* memiliki nilai rata-rata 3,866, artinya *user* dapat mengingat teknik secara keseluruhan penggunaan sistem. Pada variabel *efficiency* memiliki nilai rata-rata 3,706, artinya *user* mendapatkan informasi dengan mudah dan *user* menavigasi fitur dan konten sistem dengan cepat. Pada variabel dependen *usability* memiliki nilai rata-rata nilai 3,53, artinya dalam penggunaannya secara keseluruhan sistem mudah untuk digunakan dan *user* merasa senang dan puas saat menggunakan SPOT. Pada variabel *User Satisfaction* memiliki nilai rata-rata sebesar 3,51, artinya *user* menyetujui terkait desain dan *font* yang sudah konsisten serta *user* merasa nyaman dan puas ketika menggunakan sistem. Terakhir yaitu variabel *Few Erros* dengan nilai rata-rata 3,373 artinya bersifat

netral, akan tetapi masih di katakan cukup baik dan *user* menemukan *error/* kesalahan pada sistem tetapi *user* dapat memperbaikinya dengan mudah

2. Berdasarkan hasil dari penilaian dengan menggunakan metode Evaluasi Heuristik pada Sistem Pembelajaran *Online* Terpadu (SPOT) secara umum *user interface* dalam sistem tersebut sudah cukup baik. Akan tetapi terdapat beberapa dari prinsip heuristik yang perlu di perbaiki dan ditingkatkan agar sistem bisa memenuhi kepuasan pengguna (*usable*) dan *user* dapat merasakan kebermanfaatan saat menggunakan sistem. Beberapa prinsip yang perlu dikaji kembali dan adanya perbaikan sesuai dengan hasil wawancara dengan evalautor diantaranya pada prinsip *Consistency and Standards (Learnability)* yaitu perlunya pemilihan kata yang spesifik sesuai dengan fungsinya agar tidak ambigu, seperti tombol diskusi dan tugas dan adanya peringatan atau teks dalam sistem yang memperingatkan pertemuan mana yang sudah submit tugas. Lalu dalam prinsip *Aesthetic and minimalist design (User's satisfaction)* dengan rekomendasi perbaikan yaitu perlunya opsi riwayat agar pengguna tetap dapat melihat materi yang sebelumnya telah dipelajari sehingga *user* tidak kebingungan ketika mencari riwayat belajar mereka. Terakhir yaitu prinsip *Help and documentation* dengan rekomendasi perbaikan yaitu perlunya dokumentasi sistem agar dapat membantu dalam pengoprasian sistem.

## 5.2 Implikasi

Berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat dikemukakan implikasi yaitu faktor *Usability* merujuk pada tingkat sebuah sistem yang dapat dimanfaatkan dalam memperoleh apa yang diinginkan oleh *user* yang spesifik secara efektif dan efisien dan dapat memuaskan dalam penggunaan suatu sistem. Sistem Pembelajaran *Online* Terpadu secara keseluruhan telah memenuhi faktor *usability* yang dikemukakan oleh *Jacob Nielsen* serta *user interface* pada sistem telah memenuhi 10 prinsip evaluasi heuristik.

## 5.3 Saran

Berdasarkan dari pengkajian hasil penelitian, maka peneliti bermaksud memberikan saran yang mudah-mudahan dapat bermanfaat bagi peneliti

selanjutnya, yaitu pada penelitian selanjutnya dalam mengkaji di bidang yang sama diharapkan untuk mengkaji lebih banyak sumber maupun referensi yang terkait dengan *usability* dan evaluasi heuristik agar hasil penelitiannya dapat lebih baik lagi.