

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI

5.1.Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang sudah diperoleh dan disampaikan sebelumnya, sehingga dapat ditarik beberapa kesimpulan antara lain adalah sebagai berikut:

1. Hasil analisis pada aplikasi Koperasi Karyawan menggunakan *Usability Testing* melalui pengujian skenario dengan tiga aspek yang dinilai yaitu Efisiensi, Efektivitas dan *Satisfaction* (Kepuasan Pengguna). Untuk aspek Efisiensi diukur dengan menggunakan *Number of Clicks During Task Completion* yang menghasilkan nilai rata-rata untuk klik sebesar 10.06, dan *Time per Completed Task* yang menghasilkan nilai rata-rata untuk waktu sebesar 23.6. Selanjutnya, untuk aspek Efektivitas dapat diukur dengan *Task Success Rate* yang menghasilkan nilai rata-rata untuk berhasil mengerjakan tugas sebesar 0.94, dan *Error During Task Completion* yang menghasilkan nilai rata-rata untuk *error* sebesar 11.14. Yang terakhir yaitu *Satisfaction* (Kepuasan Pengguna) yang diukur menggunakan Kuesioner SUS menghasilkan nilai rata-rata yang didapat yaitu mencapai nilai 46, dari nilai tersebut termasuk pada *Grade Scale* penilaian 'E' termasuk pada kategori '*Not Acceptable*' pada *Acceptable Ranges* dan masuk kategori '*Awful*' pada *Adjective Rating*. Dapat disimpulkan bahwa masih banyak area yang harus dilakukan perbaikan dan pengembangan pada aplikasi Koperasi Karyawan ini.
2. Hasil analisis pada aplikasi Koperasi Karyawan menggunakan *User Experience Questionnaire* (UEQ), hasil analisis berdasarkan nilai rata-rata produk yang dikelompokkan berdasarkan perbandingan skor dengan 6 aspek yang terdapat pada UEQ yaitu Daya Tarik dengan nilai 0.093, Kejelasan dengan nilai 0.113, Efisien dengan nilai 0.305, Keandalan dengan nilai 0.217, Stimulasi dengan nilai -0.203, dan Kebaruan dengan nilai 0.20 dimana setiap skala mencapai -0.8 sampai 0.8 yang dimana batas nilai dengan kategori level normal. Untuk hasil yang didapatkan dari klasifikasi *benchmark* UEQ pada aplikasi Koperasi Karyawan ini menunjukkan produk ke skala "*Bad*" dalam kategori produk

dengan skor terendah dalam dataset. Sehingga perlu dilakukannya perbaikan dan pengembangan dalam 6 aspek tersebut.

3. Rekomendasi perbaikan yang dapat digunakan untuk pengembangan produk pada aplikasi Koperasi Karyawan sesuai dengan hasil yang didapat yaitu diperlukan peningkatan aspek visual dan desain tampilan pada aplikasi, perbaikan tampilan dan tata letak aplikasi, mengatasi masalah keterlambatan saat memuat halaman atau akses data, meningkatkan keandalan aplikasi seperti masalah *error* atau halaman yang tidak responsif, penambahan fitur baru dan elemen interaktif, dan pembaruan sistem secara rutin. Dengan rekomendasi ini, diharapkan aplikasi Koperasi Karyawan dapat meningkatkan pengalaman pengguna, kepuasan, dan efektivitas dalam menggunakan fitur-fitur yang disediakan.

5.2.Implikasi

Hasil penelitian ini membahas mengenai analisis aplikasi koperasi karyawan menggunakan *usability testing* dan *user experience questionnaire* pada PT. Surya Toto Indonesia Tbk. Berdasarkan hasil penelitian tersebut, implikasi yang bersifat teoritis dan praktis dapat disimpulkan sebagai berikut:

5.2.1.Implikasi Teoritis

Hasil penelitian ini juga dapat memberikan validasi lebih lanjut terhadap efektivitas metode *Usability Testing* dan *User Experience Questionnaire* (UEQ) dalam menganalisis aplikasi. Temuan dari penelitian ini dapat mendukung pengembangan teori desain yang berfokus pada pengalaman pengguna. Hal tersebut dapat membantu memahami lebih baik bagaimana elemen desain tertentu memengaruhi persepsi pengguna dan bagaimana mengintegrasikan prinsip-prinsip tersebut ke dalam praktik desain. Hasil Penelitian ini dapat membantu pengembang menghindari kesalahan umum dan mengoptimalkan pengalaman pengguna.

5.2.2.Implikasi Praktis

Hasil penelitian memberikan pandangan jelas tentang kekuatan dan kelemahan aplikasi dari perspektif pengguna. Melalui pemahaman mendalam tentang pengalaman pengguna, perbaikan yang diimplementasikan dapat meningkatkan tingkat kepuasan pengguna. Dengan demikian, aplikasi akan lebih mungkin mendapatkan umpan balik positif dan mempertahankan pengguna lebih lama.

5.3.Rekomendasi

Berdasarkan hasil penelitian, simpulan dan implikasi, maka dapat disampaikan beberapa rekomendasi yang dapat diberikan berbagai pihak yang terlibat dalam penelitian sebagai berikut: y

1. Untuk Koperasi Karyawan PT. Surya Toto Indonesia; diharapkan dapat dilakukannya perbaikan dan pengembangan sistem lebih lanjut dari tahap awal sampai pada tahap akhir menjadi desain aplikasi yang lebih *user friendly*, dengan membuat desain *prototype* sesuai dengan kebutuhan dari pengguna aplikasi tersebut.
2. Untuk penelitian selanjutnya; untuk lebih perbanyak mencari responden yang cukup aktif dengan wawancara secara mendalam untuk menyampaikan tanggapan (*feedback*) dan mendapatkan variasi pendapat guna memperoleh data yang lebih representatif dalam pengembangan sistem. Serta disarankan untuk dapat dikembangkan kembali menggunakan metode evaluasi *User Experience* lainnya yang berbeda sehingga hasil penelitian dapat memberikan pemahaman yang lebih mengenai pengalaman pengguna dan memberikan panduan yang lebih baik dalam pengembangan aplikasi.