

## BAB V PENUTUP

### 5.1. Simpulan

Berdasarkan hasil temuan yang didapatkan pada saat penelitian dalam memberikan rekomendasi perbaikan aplikasi *mobile* Maxim, dapat disimpulkan beberapa hal sebagai berikut:

1. Pada pengujian *usability* awal, aplikasi *mobile* Maxim memiliki tingkat *success rate* sebesar 57,78% dengan rata-rata durasi yang diperlukan partisipan dalam mengerjakan seluruh skenario tugas yang diberikan ialah 52,3 detik.
2. Nilai *usability* aplikasi *mobile* Maxim pada pengujian *usability* awal sebesar 53,45% yang termasuk ke dalam kategori cukup, dengan nilai *usability* perparameternya adalah parameter *usefulness* sebesar 55,56%, parameter *ease of use* sebesar 50,36%, parameter *ease of learning* sebesar 54,37%, dan parameter *satisfaction* sebesar 53,51%.
3. Terdapat 24 masalah yang ditemukan selama pengujian *usability* awal, 5 permasalahan yang paling banyak ditemukan ialah mengira opsi “Keluar” di halaman “Menu” untuk *logout* akun (8 partisipan), kesulitan dalam memilih alamat yang tidak ada keterangan di peta (7 partisipan), alur penambahan fitur “Favorit” masih belum optimal, tidak ada pembeda yang jelas antar alamat dengan rute sehingga terkesan kurang tertata dengan rapih, serta pengguna merasa kesulitan dalam mendeskripsikan patokan alamat favorit (7 partisipan), informasi mengenai penyewaan kurang jelas, seperti ukuran mobil dan durasi penyewaan tidak dapat ditentukan diawal (6 partisipan), dan tampilan Maxim Food sangat sederhana dan minim informasi (6 partisipan).
4. Tingkat *success rate* aplikasi *mobile* Maxim pada pengujian *usability* setelah perbaikan mengalami peningkatan sebesar 32,78% menjadi 90,56% dengan dengan rata-rata durasi yang diperlukan partisipan dalam mengerjakan seluruh skenario tugas yang diberikan menjadi

lebih cepat 22,17 detik menjadi 30,13 detik. Hal ini menunjukkan bahwa tingkat *efficiency* dan tingkat *learnability* aplikasi *mobile* Maxim setelah diberikan rekomendasi perbaikan mengalami peningkatan, dengan tingkat *errors* yang mengalami penurunan.

5. Nilai *usability* aplikasi *mobile* Maxim pada pengujian *usability* setelah perbaikan mengalami peningkatan sebesar 33,72% menjadi 87,17% yang termasuk ke dalam kategori sangat baik, dengan nilai *usability* perparameternya adalah parameter *usefulness* sebesar 86,51% meningkat sebanyak 30,95%, parameter *ease of use* sebesar 87,16% meningkat sebanyak 36,80%, parameter *ease of learning* sebesar 86,11% meningkat sebanyak 31,74%, dan parameter *satisfaction* sebesar 88,89% meningkat sebanyak 35,38%.

## 5.2. Implikasi

Berdasarkan kesimpulan yang telah diuraikan, diperoleh implikasi bahwa *usability testing* dan *USE Questionnaire* dapat dijadikan salah satu alternatif dalam usaha meningkatkan nilai *usability* dan tingkat *usability* aplikasi *mobile*, terutama untuk mengukur seberapa baik pengguna dapat belajar dan menggunakan sistem, juga merujuk pada seberapa puas pengguna dengan proses-proses pada sistem. Selain itu, untuk dapat mengetahui secara lebih mendalam mengenai letak alur dan tampilan antarmuka yang memerlukan perbaikan.

## 5.3. Saran

Melihat dari hasil penelitian dalam memberikan rekomendasi perbaikan aplikasi *mobile* Maxim, terdapat beberapa saran yang dapat diberikan sebagai berikut:

1. Perlu adanya penambahan jumlah partisipan menjadi 10 sampai 15 orang agar permasalahan pengguna yang ditemukan dapat mencapai 100%.
2. Penelitian dengan metode kuesioner selain *USE Questionnaire* diperlukan guna membandingkan nilai *usability* dan hasil temuan dengan beberapa macam metode.

3. Implementasi rekomendasi perbaikan yang diberikan diperlukan untuk meningkatkan nilai *usability* serta meningkatkan daya minat beli dan *customer retention* pengguna aplikasi *mobile Maxim*.