

BAB V

HASIL ANALISIS DAN REKOMENDASI

5.1. PENGUJIAN PENERIMAAN (*USABILITY TESTING*)

Langkah awal *usability testing* ini adalah memberikan kuesioner kepada responden yang sebelumnya telah mengetahui dan menggunakan dan menggunakan Aplikasi *Zoom Cloud Meetings*. Kuesioner terdiri dari 10 pernyataan dengan rincian 2 pernyataan untuk aspek *learnability*, 2 pernyataan untuk aspek *memorability*, 2 pernyataan untuk aspek *efficiency*, 2 pernyataan untuk aspek *errors*, 2 pernyataan untuk aspek *users's satisfaction* yang diberikan penilaian oleh 20 responden yang berada di Kota Jambi.

Tabel 5.1 Tabel Rekap Nilai *Usability Testing*

No.	Pernyataan	Nilai
<i>LEARNABILITY</i>		
1.	Pengguna mudah memahami cara <i>join a meeting</i>	4,75
2.	Informasi yang anda cari dapat ditemukan berdasarkan menu yang ada	4,15
<i>MEMORABILITY</i>		
3.	Penggunaan aplikasi mudah diingat	4,4
4.	Mudah untuk kembali melakukan hal yang sama	4,35
<i>EFFICIENCY</i>		
5.	Pengguna dapat mengirim pesan kepada pengguna lain	4,55
6.	Pengguna dapat berbicara kepada pengguna lain	4,55
<i>ERRORS</i>		
7.	Pengguna melakukan kesalahan selama memakai aplikasi tersebut	2,55
8.	Pengguna memahami pesan <i>error</i> yang muncul	3,2
<i>USER'S SATISFACTION</i>		
9.	Dengan aplikasi ini dapat membantu anda dalam menyelesaikan tugas anda	4,5
10.	Anda tertarik untuk menggunakan aplikasi ini lagi	4,4

5.2. ANALISIS DATA RATA-RATA SKOR VARIABEL

Data yang diperoleh dari hasil penilaian responden terhadap Aplikasi *Zoom Cloud Meetings* dengan menggunakan metode *Usability Testing* yakni:

- a. Aspek *Learnability* yang mempunyai dua pernyataan yang dinilai, dengan rerata skor yakni 4,45 setelah dikonversi ke dalam skala 5 maka termasuk ke dalam Skala penilaian 4 dengan kategori Mudah.
- b. Aspek *Memorability* yang mempunyai dua pernyataan yang dinilai, dengan rerata skor yakni 4,375 setelah dikonversi ke dalam skala 5 maka termasuk ke dalam Skala penilaian 4 dengan kategori Mudah.
- c. Aspek *Efficiency* yang mempunyai dua pernyataan yang dinilai, dengan rerata skor yakni 4,55 setelah dikonversi ke dalam skala 5 maka termasuk ke dalam Skala penilaian 5 dengan kategori Sangat Mudah.
- d. Aspek *Errors* yang mempunyai dua pernyataan yang dinilai, dengan rerata skor yakni 2,875 setelah dikonversi ke dalam skala 5 maka termasuk ke dalam Skala penilaian 3 dengan kategori Cukup Mudah.
- e. Aspek *User's Satisfaction* yang mempunyai dua pernyataan yang dinilai, dengan rerata skor yakni 4,45 setelah di konversi ke dalam skala 5 maka termasuk ke dalam skala penilaian 4 dengan kategori Mudah.

Tabel 5.2 Hasil Uji Hipotesis

Hipotesis	Konstruk	Keputusan
1	<i>Learnability</i> berpengaruh positif terhadap <i>Usability</i>	Hipotesis 1 kategori Mudah
2	<i>Memorability</i> berpengaruh positif terhadap <i>Usability</i>	Hipotesis 2 kategori Mudah
3	<i>Efficiency</i> berpengaruh positif terhadap <i>Usability</i>	Hipotesis 3 kategori Sangat Mudah
4	<i>Errors</i> berpengaruh positif terhadap <i>Usability</i>	Hipotesis 4 kategori Cukup Mudah
5	<i>User's Satisfaction</i> berpengaruh positif terhadap <i>Usability</i>	Hipotesis 5 kategori Mudah

5.3. HASIL ANALISIS

5.3.1. Pembahasan Hipotesis 1

Hasil pengujian variabel *Learnability* terhadap variabel *Usability* dengan rata-rata skor 4,45 setelah dikonversi ke dalam skala 5 maka termasuk ke dalam Skala penilaian 4 dengan kategori mudah, dengan demikian hipotesis 1 dalam penelitian ini **Mudah**.

Berdasarkan hasil pengujian hipotesis pada Aplikasi *Zoom Cloud Meetings*, pengguna merasa Aplikasi *Zoom Cloud Meetings* ini mudah dalam mempelajari penggunaan Aplikasi *Zoom Cloud Meetings* dan mudah dalam memperoleh informasi yang dibutuhkan secara spesifik.

5.3.2. Pembahasan Hipotesis 2

Hasil pengujian variabel *Memorability* terhadap variabel *Usability* dengan rata-rata skor yakni 4,375 setelah dikonversi ke dalam skala 5 maka termasuk ke dalam Skala penilaian 4 dengan kategori mudah, dengan demikian hipotesis 2 dalam penelitian ini **Mudah**.

Berdasarkan hasil pengujian hipotesis pada Aplikasi *Zoom Cloud Meetings*, pengguna merasa Aplikasi *Zoom Cloud Meetings* ini mudah dalam mempelajari penggunaan Aplikasi *Zoom Cloud Meetings* dan mudah dalam memperoleh informasi yang dibutuhkan secara spesifik.

5.3.3. Pembahasan Hipotesis 3

Hasil pengujian variabel *Efficiency* terhadap variabel *Usability* dengan rata-rata skor yakni 4,55 setelah dikonversi ke dalam skala 5 maka termasuk ke dalam Skala penilaian 5 dengan kategori sangat mudah, dengan demikian hipotesis 3 dalam penelitian ini **Sangat Mudah**.

Berdasarkan hasil pengujian hipotesis pada Aplikasi *Zoom Cloud Meetings*, pengguna merasa Aplikasi *Zoom Cloud Meetings* ini sangat mudah dalam mempelajari penggunaan Aplikasi *Zoom Cloud Meetings* dan sangat mudah dalam memperoleh informasi yang dibutuhkan secara spesifik.

5.3.4. Pembahasan Hipotesis 4

Hasil pengujian variabel *Errors* terhadap variabel *Usability* dengan rata-rata skor yakni 2,875 setelah dikonversi ke dalam skala 5 maka termasuk ke dalam Skala penilaian 3 dengan kategori cukup mudah, dengan demikian hipotesis 4 dalam penelitian ini **Cukup Mudah**.

Berdasarkan hasil pengujian hipotesis pada Aplikasi *Zoom Cloud Meetings*, pengguna merasa Aplikasi *Zoom Cloud Meetings* ini cukup mudah dalam mempelajari penggunaan Aplikasi *Zoom Cloud Meetings* dan cukup mudah dalam memperoleh informasi yang dibutuhkan secara spesifik.

5.3.5. Pembahasan Hipotesis 5

Hasil pengujian variabel *User's Satisfaction* terhadap variabel *Usability* dengan rata-rata skor yakni 4,45 setelah di konversi ke dalam skala 5 maka termasuk ke dalam skala penilaian 4 dengan kategori mudah, dengan demikian hipotesis 5 pada penelitian ini **Mudah**.

Berdasarkan hasil pengujian hipotesis pada Aplikasi *Zoom Cloud Meetings*, pengguna merasa Aplikasi *Zoom Cloud Meetings* ini mudah dalam mempelajari penggunaan Aplikasi *Zoom Cloud Meetings* dan mudah dalam memperoleh informasi yang dibutuhkan secara spesifik.

5.4. REKOMENDASI

Berdasarkan hasil penelitian mengenai evaluasi *usability* pada Aplikasi *Zoom Cloud Meetings*, ditemukan beberapa aspek yang perlu diperbaiki untuk meningkatkan kualitas terutama pada aspek *usability*. Dilihat dari sudut pandang beberapa pengguna Aplikasi *Zoom Cloud Meetings* baik yang dari *Google Play Store* maupun dari tanggapan pada wawancara, pengguna banyak mengeluhkan kesalahan pada fitur-fitur yang ada pada Aplikasi *Zoom Cloud Meetings*, seperti tidak bisa mengubah *background* saat menggunakan aplikasi ini pada *smartphone*, aplikasi tiba-tiba menutup sendiri saat digunakan pada laptop, dan fitur kamera dan *microphone* tidak bisa diaktifkan pada saat digunakan. Dengan demikian

penulis merekomendasikan kepada pihak Aplikasi *Zoom Cloud Meetings* agar pada *update* berikutnya dapat diperbaiki fitur-fitur yang tersedia pada Aplikasi *Zoom Cloud Meetings* seperti yang telah disebutkan diatas, yaitu dapat mengubah *background* saat digunakan pada *smartphone*, memperbaiki aplikasi ini agar tidak tiba-tiba menutup sendiri saat digunakan pada laptop, dan memperbaiki fitur kamera dan *microphone* agar bisa diaktifkan pada saat digunakan.