

BAB VI

PENUTUP

6.1 KESIMPULAN

Analisis *usability* Aplikasi Among Us berhasil dilakukan terhadap 100 responden. Berdasarkan pembahasan hasil penelitian dengan metode *system usability scale* maka dapat disimpulkan bahwa :

1. Proses analisis yang di ujikan pada aplikasi Among Us menggunakan metode *System Usability Scale* (SUS) yang melibatkan 100 responden yang dibagi menjadi 3 kategori Status yaitu Siswa/I, Mahasiswa/I, dan Pekerja metode ini mengukur *usability* aplikasi Among Us menurut sudut pandang subyektif pengguna dengan mengisi kuesioner yang berskala *Likert*. Dimana kuesioner memuat variable *usability* (kegunaan), *information quality* (kualitas informasi), dan *service interaction quality* (kualitas interaksi pelayanan)
2. Hasil analisis didapatkan Scor rata-rata SUS dari setiap ketegori status yaitu Siswa/I, Mahasiswa/I, dan Pekerja adalah **50, 55,79, dan 45,62** yang mana skor rata-rata skor berdasarkan status senilai 50,47 dari ketiga kategori tersebut berada pada interval 50. yang menunjukkan Tingkat *Acceptability* / penerimaan pengguna aplikasi Among Us masuk dalam kategori ***Not Acceptability***, dengan predikat **F** dan rating ***Poor***. Maka dari itu aplikasi Among Us merupakan aplikasi yang memiliki nilai kebergunaan (*Usability*) yang kurang bagi pengguna aplikasi tersebut. dan Aplikasi Among Us tersebut merupakan Aplikasi yang kurang efektif, kurang efisien serta kurang memuaskan bagi pengguna di provinsi jambi.

6.2 SARAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan dan hasil analisis yang telah disimpulkan maka peneliti dapat memberikan saran atau masukan yang dapat bermanfaat bagi pihak terkait seperti di bawah ini :

1. Gunakan HP yang Spesifikasinya Cukup untuk bermain game ini yakni Ram 4GB dan Rom 64 agar tidak lambat dalam bermain atau error saat aplikasi dimainkan
2. Pelajari terlebih dahulu aplikasi Among Us ini sebelum bermain karena aplikasi ini sering di update dengan penambahan fitur-fitur baru dan tools yang baru dalam bermain. maka dari itu penting bagi *user* untuk mengetahui tampilan yang ada pada aplikasi tersebut agar *user* puas dengan aplikasi tersebut.
3. Bagi peneliti selanjutnya dapat menggunakan aspek *usability* menggunakan metode lain selain metode kuesioner *System Usability Scale* (SUS) atau menggunakan analisa terhadap kualitas aplikasi Among Us terhadap faktor selain *usability*
4. peneliti selanjutnya dapat menggunakan hasil penelitian ini sebagai bahan perbandingan atau pembelajaran untuk membuat sebuah laporan penelitian atau laporan tugas akhir.