

BAB VI

PENUTUP

1.1 KESIMPULAN

Berdasarkan analisis *usability testing* pada aplikasi Google Meet sebagai media pembelajaran daring dengan menggunakan metode USE *Questionnaire* di SMAN 3 Kota Jambi yang dilakukan kepada 30 responden yaitu para peserta didik dari SMAN 3 Kota Jambi, maka penulis dapat mengambil kesimpulan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Hasil analisis *usability testing* berupa skenario tugas (*task scenario*) yang diberikan dengan jumlah 6 skenario diperoleh hasil bahwa skenario tugas 5 yaitu menampilkan tugas menggunakan fitur *share screen* yang ada pada aplikasi *mobile* Google Meet memperoleh hasil bahwa dari 30 responden, ada 3 responden yang tidak berhasil dalam menjalankan tugas sehingga yang menyelesaikan tugas 5 dengan sukses hanya 27 responden dan mendapatkan persentase tingkat keberhasilan sebesar 90%.
2. Hasil analisis kuesioner yang telah diberikan secara *online* yang terdiri atas 4 parameter dari metode USE *Questionnaire* dengan jumlah 30 butir pernyataan, untuk hasil dari aspek *usefulness* (kegunaan) memperoleh tingkat kelayakan sebesar 82.58% yang berarti sangat layak untuk digunakan, untuk hasil dari aspek *ease of use* (kemudahan penggunaan) memperoleh tingkat kelayakan sebesar 87.88% yang berarti sangat layak dan mudah untuk digunakan, untuk hasil dari aspek *ease of learning* (kemudahan mempelajari)

memperoleh tingkat kelayakan sebesar 91,00% yang berarti sangat layak dan mudah untuk dipelajari, untuk hasil dari aspek *satisfaction* (kepuasan) memperoleh tingkat kelayakan sebesar 86,19% yang berarti sangat layak dan puas dalam menggunakan aplikasi tersebut.

3. Untuk hasil perolehan tingkat *usability* diperoleh angka persentase tingkat kelayakan sebesar 86,49% yang mana berdasarkan pengukuran tersebut dapat disimpulkan bahwa aplikasi *mobile* Google Meet memiliki nilai *usability* yang sangat baik sebagai media pembelajaran daring di SMAN 3 Kota Jambi.
4. Penelitian ini juga memberikan rekomendasi perbaikan berupa *prototype* terhadap aplikasi *mobile* Google Meet untuk pengembangan kedepannya serta memberikan rekomendasi tersebut berdasarkan kepada pengamatan dan saran dari responden setelah menjalankan skenario tugas dan kuesioner.

1.2 SARAN

Berikut ini adalah beberapa saran yang dapat diberikan:

1. Untuk peneliti selanjutnya yang hendak meneliti objek penelitian yang sama dapat menggunakan metode kuesioner yang berbeda seperti *The System Usability Scale (SUS)*, *Questionnaire for User Interaction Satisfaction (QUIS)* dan beragam metode kuesioner lainnya yang bisa digunakan untuk melihat perbandingan penelitian dalam memperoleh hasil yang lebih baik.
2. Untuk menganalisis hasil penilaian dari responden, dapat menggunakan metode analisis lainnya seperti *Importance Performance Analysis (IPA)* dan metode analisis lain yang tepat untuk digunakan di dalam penelitian.