

BAB V

PENUTUP

5.1. KESIMPULAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi kebergunaan pada Website E-Learning, didapatkan hasil sebagai berikut :

1. Website E-learning Unama adalah website pembelajaran online untuk media pembelajaran kuliah secara online yang mempermudah mahasiswa/i unama untuk melakukan pembelajaran jarak jauh. Namun website ini masih terdapat beberapa permasalahan berdasarkan analisis dan pemeriksaan langsung pada website E-learning UNAMA yang dilakukan oleh penulis diantaranya seperti tidak adanya notifikasi untuk mahasiswa, lama membuka halaman saat banyak yang mengaksesnya, Sulit dalam pengoperasian, pada saat dijalankan ada beberapa masalah ketika mahasiswa akan melakukan absensi seperti password yang tidak bisa digunakan. sehingga diperlukannya analisa perbaikan. Hal inilah yang melatar belakangi penulis untuk melakukan penelitian guna memberi solusi terhadap masalah yang terjadi dengan menggunakan metode *usability testing*.
2. Berdasarkan hasil hipotesis, maka dapat disimpulkan bahwa Evaluasi kebergunaan *website E-Learning* dengan menggunakan metode Usability Testing, terdapat 5 variabel yaitu variabel *Efficiency* (EFF), *Affect* (AFF), *Helpfulness* (HFN), *Control* (CNL) dan *Learnability* (LNB) terhadap

kepuasan pengguna *Usability* (USB) yang di selesaikan menggunakan *Software* SmartPLS 3.0.dari lima variabel yang diajukan hanya dua variabel yang diterima yaitu variabel *Efficiency* dan variabel *Helpfulness*, variabel *Efficiency* signifikasi terhadap variabel *usability* dengan nilai *P value* $0.005 < 0.05$ dan menunjukkan hasil perhitungan t- statistik *Efficiency* terhadap *usability* $(2.813) > t\text{-tabel} (1.96)$ sehingga diterima, Dan variabel *Helpfulness* signifikasi terhadap variabel *usability* dengan nilai *P value* $0.025 < 0.05$ dan menunjukkan hasil perhitungan t- statistik *Helpfulness* terhadap *usability* $(2.248) > t\text{-tabel} (1.96)$.

3. Berdasarkan hasil hipotesis, maka dapat disimpulkan bahwa dari lima variabel yang diajukan ini terdapat tiga variabel yang ditolak yaitu variabel *Affect*, *Control* dan *Learnability*. Hasil pengujian variabel *affect* tidak signifikasi terhadap variabel *usability* dengan nilai *P value* $0.120 > 0.05$ dan menunjukkan hasil perhitungan t-statistik *affect* terhadap *usability* $(1.559) > t\text{-tabel} (1.96)$. Variabel *control* tidak signifikasi terhadap variabel *usability* dengan nilai *P value* $0.276 > 0.05$ dan menunjukkan hasil perhitungan t-statistik *control* terhadap *usability* $(1.091) > t\text{-tabel} (1.96)$. variabel *Learnability* tidak signifikasi terhadap variabel *usability* dengan nilai *P value* $0.402 > 0.05$ dan menunjukkan hasil perhitungan t- statistik *Learnability* terhadap *usability* $(0.838) < t\text{-tabel} (1.96)$. dengan demikian ke tiga variabel tersebut ditolak karena tidak berpengaruh signifikan terhadap kepuasan pengguna *Usability* dalam menggunakan *website e-learning* universitas dinamika bangsa.

5.2. SARAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan dan adapun hasil evaluasi yang telah disimpulkan, maka peneliti dapat memberikan saran atau masukan yang dapat bermanfaat bagi pihak terkait :

1. Bagi *website e-learning* universitas dinamika bangsa agar dapat menambahkan informasi setelah menemukan hasil *usability* yang akan diperbaiki pada tampilan agar lebih menarik lagi dan mengurangi tingkat kesulitan yang ada pada saat digunakan sehingga pengguna tidak bingung dan tidak terlalu lama mempelajari *website* tersebut pada saat digunakan.
2. Bagi peneliti selanjutnya dapat menggunakan aspek *usability* menggunakan metode lain atau tools lain selain *tools Software Usability Measurement Inventory* (SUMI), menggunakan Evaluasi terhadap kebergunaan *website e-learning* universitas dinamika bangsa terhadap faktor selain *usability*. Bagi peneliti selanjutnya dapat menggunakan *tools Software Usability Measure Inventory* (SUMI) sebagai perbandingan evaluasi *usability*.