

## BAB VI

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### 6.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan pada bab sebelumnya dapat ditarik beberapa kesimpulan dalam penelitian ini. Berikut kesimpulan dari penelitian ini :

1. Berdasarkan uji validitas diketahui angka  $r$  hitung untuk item 1 adalah sebesar 0,250, item 2 sebesar 0,665, item 3 sebesar 0,265, item 4 sebesar 0,759, item 5 sebesar 0,317, item 6 sebesar 0,715, item 7 sebesar 0,384, item 8 sebesar 0,712, item 9 sebesar 0,275, dan item 10 sebesar 0,542. Hasil tersebut menunjukkan bahwa pertanyaan pertama hingga terakhir dinyatakan *valid*.
2. Berdasarkan uji reliabilitas dapat diketahui ada 10 buah item pertanyaan kuesioner berdasarkan interpretasi nilai  $r$  adalah 0,625 yang dinyatakan cukup.
3. Dengan 100 responden berdasarkan usia yang terbagi menjadi 3 kategori usia yaitu usia dibawah 20 tahun, usia 20-35 tahun, dan usia diatas 35 tahun. Uji *System Usability Scale (SUS)* mendapatkan hasil sebagai berikut :
  - a) Responden dengan usia di bawah 20 tahun

Berdasarkan dari tiga sudut pandang penilain *SUS*, untuk tingkat *Acceptability*, penerima pengguna masuk ke dalam kategori

*MARGINAL (LOW)*. Dari tingkat *Grade Scala*, aplikasi masuk ke dalam kategori F. Dan dari tingkat *Adjective Ratings*, aplikasi mendapatkan rating OK.

Berdasarkan penilaian *SUS Score Percentile Rank*, hasil penilaian *SUS* aplikasi Mobile TIX ID mendapat nilai 59,21 dimana aplikasi termasuk kategori D.

b) Responden dengan usia 20 – 35 tahun

Berdasarkan dari tiga sudut pandang penilain *SUS*, untuk tingkat *Acceptability*, penerima pengguna masuk ke dalam kategori *NOT ACCEPTABLE*. Dari tingkat *Grade Scala*, aplikasi masuk ke dalam kategori D. Dan dari tingkat *Adjective Ratings*, aplikasi mendapatkan rating OK.

Berdasarkan penilaian *SUS Score Percentile Rank*, hasil penilaian *SUS* aplikasi Mobile TIX ID mendapat nilai 63,90 dimana aplikasi termasuk kategori D.

c) Responden dengan usia di atas 35 tahun

Berdasarkan dari tiga sudut pandang penilain *SUS*, untuk tingkat *Acceptability*, penerima pengguna masuk ke dalam kategori *MARGINAL (HIGH)*. Dari tingkat *Grade Scala*, aplikasi masuk ke dalam kategori F. Dan dari tingkat *Adjective Ratings*, aplikasi mendapatkan rating *POOR*.

Berdasarkan penilaian *SUS Score Percentile Rank*, hasil penilaian *SUS* aplikasi Mobile TIX ID mendapat nilai 49,375 dimana aplikasi termasuk kategori E.

Dapat disimpulkan dari 3 kategori usia hasil penelitian responden terhadap aplikasi *mobile* TIX ID adalah aplikasi *mobile* TIX ID ini cukup efektif dan memuaskan tetapi tidak efisien untuk digunakan.

## 6.2 Saran

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan dan hasil analisis yang telah di simpulkan, maka peneliti dapat memberikan saran atau masukkan yang dapat bermanfaat bagi pihak terkait.

1. Bagi aplikasi *mobile* TIX ID perlu memperbaiki dan mengembangkan lagi sistem aplikasi *mobile* TIX ID sehingga kinerja aplikasi *mobile* TIX ID lebih baik lagi.
2. Bagi penelitian selanjutnya dapat menggunakan aspek *usability* menggunakan metode lain atau *tools* lain selain metode *usability testing* dan kuesioner *System Usability Scale (SUS)*, atau menggunakan analisa terhadap kualitas aplikasi *mobile* TIX ID terhadap faktor selain *usability*.
3. Bagi peneliti selanjutnya dapat menggunakan hasil penelitian ini dengan metode *usability testing* dan kuesioner *SUS (System Usability Scale)* sebagai perbandingan evaluasi *usability*.