

BAB V

PENUTUP

5.1 KESIMPULAN

Bedasarkan hasil analisis dan pembahasan pada bab sebelumnya dapat di tarik beberapa kesimpulan dalam penelitian ini. Berikut kesimpulan dari penelitian ini :

1. Berdasarkan uji Validitas diketahui angka r hitung untuk item 1 adalah sebesar 0,393, item 2 sebesar 0,475, item 3 sebesar 0,367, item 4 sebesar 0,477, item 5 sebesar 0,382, item 6 sebesar 0,671, item 7 sebesar 0,390, item 8 sebesar 0,561, item 9 sebesar 0,353, item 10 sebesar 0,368. Hasil tersebut menunjukkan bahwa pertanyaan no 1 sampe dengan no 10 valid, karna tidak ada nilai yang di bawah r tabel 0,1966.
2. Berdasarkan uji Reliabilitas diketahui ada 10 buah item dengan nilai *cronbach's alpha* sebesar 0,548. Karena nilai *cronbach's alpha* 0,548 < 0,60, maka dapat disimpulkan bahwa item pertanyaan kuesioner berdasarkan interprestasi nilai r adalah agak rendah.
3. Dengan 100 responden berdasarkan usia yang terbagi menjadi 3 kategori usia yaitu usia 11-20 tahun, usia 21-30 tahun, dan usia 31-40 tahun. Uji *System usability scale (SUS)* mendapatkan hasil sebagai berikut :

Usia 11-20 Tahun

- a. Tingkat *Acceptability* atau penerima pengguna masuk dalam kategori *ACCEPTABLE*.
- b. Tingkat *grade* skala masuk dalam kategori C dan,
- c. *Adjektif ratings* masuk dalam kategori GOOD.

Usia 21-30 Tahun

- a. Tingkat *Acceptability* atau penerima pengguna masuk dalam kategori *ACCEPTABLE*.
- b. Tingkat *grade* skala masuk dalam kategori C dan,
- c. *Adjektif ratings* masuk dalam kategori GOOD.

Usia 31-40 Tahun

- a. Tingkat *Acceptability* atau penerima pengguna masuk dalam kategori *ACCEPTABLE*.
- b. Tingkat *grade* skala masuk dalam kategori C dan,
- c. *Adjektif ratings* masuk dalam kategori GOOD.

Dapat disimpulkan dari 3 kategori usia hasil penelitian responden terhadap aplikasi *Garena Free Fire* adalah efektif, cukup efisien dan memuaskan bagi pengguna.

5.2 SARAN

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

1. Bagi developer aplikasi *Garena Free Fire* hendaknya memperhatikan dan merespon keluhan terhadap *bug* yg di keluhkan *player* karena itu sangat mengganggu dan salah satu yang membuat *player* merasa tidak nyaman saat bermain.
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 *Garena Free Fire* 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*.