

## **BAB VI**

### **PENUTUP**

#### **6.1 KESIMPULAN**

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

1. Tingkat pemanfaatan aplikasi *noice* dipengaruhi oleh 5 variabel yaitu variabel Persepsi efisiensi (*Efficiency*), Persepsi manfaat (*Affect*), bantuan (*Helpfulness*), kontrol (*Control*) dan kenyamanan pengguna (*Learnability*) dan variabel (*usability*).
2. Dari hasil pengujian pada model structural menyatakan variabel (*efficiency*) berpengaruh positif terhadap variabel (*Usability*) dengan nilai original sampel 0.297, nilai T-Statistic konstruk adalah sebesar 5.637 ( $>1,96$ ) dan nilai p values yaitu 0.000 ( $>0,05$ ) menunjukkan bahwa persepsi (*efficiency*) berpengaruh signifikan terhadap pengguna (*Usability*). Variabel (*affect*) berpengaruh positif terhadap variabel (*Usability*) dengan nilai original sampel 0.193, nilai T-Statistic konstruk adalah sebesar 3.544 ( $>1,96$ ) dan nilai p values yaitu 0.000 ( $>0,05$ ) menunjukkan bahwa persepsi (*affect*) berpengaruh signifikan terhadap pengguna (*Usability*).

3. Hasil pengujian variabel (*control*) tidak berpengaruh positif terhadap variabel (*usability*) dengan nilai original sampel 0.081, nilai T-Statistic konstruk adalah sebesar 1.495 (1,96) dan nilai p values yaitu 0.135 (0.05) menunjukkan bahwa persepsi (*control*) tidak berpengaruh signifikan terhadap pengguna (*Usability*). Hasil pengujian variabel (*helpfulness*) tidak berpengaruh positif terhadap variabel (*usability*) dengan nilai original sampel 0.054, nilai T-Statistic konstruk adalah sebesar 0.936 (1,96) dan nilai p values yaitu 0.355 ( $>0,05$ ) menunjukkan bahwa persepsi (*helpfulness*) tidak berpengaruh signifikan terhadap pengguna (*Usability*). Hasil pengujian variabel (*learnability*) tidak berpengaruh positif terhadap variabel (*usability*) dengan nilai original sampel -0.036, nilai T-Statistic konstruk adalah sebesar 0.730 (1,96) dan nilai p values yaitu 0.465 (0,05) menunjukkan bahwa persepsi bantuan (*learnability*) tidak berpengaruh signifikan terhadap pengguna (*usability*)

## 6.2 SARAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan dan Adapun hasil analisis yang telah disimpulkan, maka peneliti dapat memberikan saran atau masukan yang dapat bermanfaat bagi pihak terkait penulis mengakui dalam penulisan ini masih terdapat banyak kekurangan, di antaranya:

1. Keterbatasan dari model yang hanya menjelaskan tiga variabel utama dari metode usability testing. Sehingga masih ada sebagian variasi penerimaan dan penggunaan yang tidak bisa diprediksi pada penelitian ini.

2. Penelitian selanjutnya dapat menggali atau menyelidiki kembali variabel Efficiency, Affect, Helpfulness, Control, Learnability pada karakter responden yang berbeda dan jumlah responden yang lebih banyak.
3. Penelitian selanjutnya dapat membuat penelitian yang kompleks dengan semua variabel yang ada di usability testing.