

BAB VI

PENUTUP

6.1 KESIMPULAN

Berdasarkan hasil dari penelitian yang telah dilakukan mengenai evaluasi *usability* pada aplikasi DOKU menggunakan *metode System Usability Scale (SUS)* maka dapat di simpulkan beberapa hal berikut :

1. Hasil dari pengukuran *usability* menggunakan *metode System Usability Scale (SUS)* memperoleh skor rata-rata sebesar 49,87. Skor tersebut menempatkan sistem dalam kategori *acceptability Not Acceptable*, dengan *adjective rating Poor* dengan *grade F*. Hasil ini menunjukkan bahwa tingkat *usability* pada aplikasi DOKU masih berada pada kategori rendah, sehingga pengalaman pengguna yang diberikan belum optimal dan membutuhkan perbaikan yang signifikan.
2. Berdasarkan hasil pengujian beberapa aspek *usability* yang mencakup *Learnability, Efficiency, Memorability, Error, Satisfaction*, dari kelima aspek tersebut aspek *Efficiency* memiliki skor paling rendah yaitu 9.831 jika di bandingkan dengann aspek lainnya. Oleh karena itu di perlukan upaya peningkatan pada aspek *efficiency* agar pengalaman penggunaan aplikasi DOKU menjadi lebih efektif dan efisien. termasuk faktor-faktor yang mempengaruhi kenyamanan, efektivitas, dan kepuasan pengguna dalam menggunakan aplikasi.

3. Dari berbagai hasil uji yang telah dilakukan dalam penelitian ini, maka diharapkan dapat menjadi dasar evaluasi bagi pengembang aplikasi DOKU dalam melakukan perbaikan desain antarmuka dan pengembangan fitur agar lebih sesuai dengan kebutuhan pengguna aplikasi.

6.2 SARAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan, maka peneliti memberikan beberapa saran sebagai bahan pertimbangan untuk pengembangan sistem ke depannya.

1. Berdasarkan hasil dari pengukuran *usability* yang menunjukkan skor SUS berada pada kategori *Not Acceptable* , maka dari itu disarankan untuk pengembang aplikasi DOKU melakukan evaluasi dan perbaikan secara menyeluruh terhadap desain antarmuka, fitur dan alur penggunaan aplikasi.
2. Pada aspek *usability* dari kelima aspek tersebut aspek *Efficiency* yang memperoleh skor paling rendah dibandingkan aspek *usability* lainnya, pengembang disarankan untuk mengatur alur navigasi dan proses penggunaan fitur utama, seperti *top up*, pembayaran, dan pengecekan riwayat transaksi. Serta kejelasan informasi di setiap proses diharapkan dapat meningkatkan efektivitas dan efisiensi penggunaan aplikasi.
3. Penelitian selanjutnya disarankan untuk melakukan evaluasi *usability* secara berkala menggunakan metode *System Usability Scale* (SUS) atau metode evaluasi lain yang relevan agar peningkatan kualitas aplikasi dapat dilakukan secara berkelanjutan.