

BAB VI

PENUTUP

6.1 KESIMPULAN

Berdasarkan proses pengembangan dan pengujian menu yang belum difungsikan serta analisis permasalahan pada sistem informasi yang telah diimplementasikan, maka disimpulkan bahwa:

1. Proses pengembangan dan analisis menggunakan heuristik sebagai pedoman.
2. Proses pengembangan dalam bentuk prototipe yaitu fitur pengusulan buku, bantuan dosen/mahasiswa, pengelolaan usulan buku, dan bantuan admin yang diujikan dengan *usability testing* menggunakan SUS (*System Usability Scale*).
3. Dengan melibatkan 30 responden yang terdiri atas staf perpustakaan, dosen dan mahasiswa, hasil pengujian prototipe menunjukkan keberhasilan menjalankan skenario diatas 90% serta mendapat nilai SUS sebesar 70 untuk *acceptable ranges* menunjukkan bahwa prototipe yang diujikan berada pada posisi *marginal high*, untuk *grade scale* berarti bernilai C, dan untuk *adjective ratings* dapat dikatakan *Good* dan telah berada diatas nilai rata-rata yaitu 68.
4. Penelitian ini memberikan rekomendasi berupa prototipe yang telah diuji dan diperbaiki untuk pengembangan menu yang belum difungsikan, serta memberikan rekomendasi untuk permasalahan yang ada pada sistem yang sedang diimplementasikan berdasarkan aspek heuristik dari jurnal relevan.

6.2 SARAN

Adapun saran yang dapat diberikan untuk penelitian selanjutnya adalah sebagai berikut :

1. Penelitian selanjutnya dapat menggunakan penelitian ini sebagai rujukan untuk membangun serta memperbaiki perangkat lunak dari sistem informasi perpustakaan STIKOM Dinamika Bangsa Jambi.
2. Peneliti selanjutnya perlu memperhatikan logika yang dapat menyelesaikan permasalahan sirkulasi pengembalian buku yang masih menghruskan admin untuk mengingat menghapuskan denda apabila waktu pengembalian bersamaan dengan hari libur.
3. Perlunya dilakukan pengujian *usability testing* setelah perangkat lunak dikembangkan serta diperbaiki menggunakan WAMMI (*Website Analysis and Measurement Inventory*) ditambah dengan wawancara untuk mengukur aspek *usability* yang tidak terukur oleh WAMMI sehingga perangkat lunak yang dihasilkan benar-benar dapat memenuhi kebutuhan pengguna dan memenuhi aspek *usability*.