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. Analisis *usability* pada aplikasi *e-informasi* dan jadwal kuliah stikom dinamika bangsa jambi dengan menggunakan *usability testing* dan *Use Questionnaire* serta pengolahan data menggunakan *software* SmartPLS.
2. Dengan persentase keberhasilan skenario (✓) pada skenario 1 sampai dengan scenario 6 sebesar 100%, yang berarti responden berhasil menyelesaikan skenario.
3. Pada variabel *Usefulness* tidak signifikan terhadap variabel *Satisfaction* bernilai *P Values* 0.214 > 0,05 dan menunjukkan hasil perhitungan t-statistik *Usefulness* terhadap *Satisfaction* (1.245) < t-tabel (1.96). Berarti **ditolak** karena pengguna tidak dapat banyak informasi yang diharapkan di sajikan di dalam apllikasi sehingga bagi pengguna belum memenuhi kebutuhan dalam pencarian dan penyajian informasi.
4. Pada variabel *Ease Of Use* signifikan terhadap variabel *Satisfaction* bernilai *P Values* 0.001 < 0,05 dan menunjukkan hasil perhitungan t-statistik *Ease Of Use* terhadap *Satisfaction* (3.299) > t-tabel (1.96). Berarti **diterima** karena pengguna merasakan mudah dan prektis untuk mencari informasi,

membutuhkan sedikit langkah dalam menggunakan aplikasi untuk menampilkan informasi, dan mampu menggunakan tanpa instruksi tertulis sehingga dapat disimpulkan aplikasi *e-informasi* dan jadwal kuliah stikom dinamika bangsa jambi sangat mudah dalam penggunaannya.

5. Pada variabel faktor *Ease Of Learning* signifikan terhadap variabel *Satisfaction* bernilai *P Values* 0.043 < 0,05 dan menunjukkan hasil perhitungan t-statistik *Ease Of Learning* terhadap *Satisfaction* (2.028) > t-tabel (1.96). Berarti **diterima** karena dapat menggunakannya dengan cepat, mudah untuk mengingat cara menggunakan aplikasi *e-informasi* dan jadwal kuliah stikom dinamika bangsa jambi serta mudah diperlajari sehingga bagi pengguna aplikasi *e-informasi* dan jadwal kuliah stikom dinamika bangsa jambi kemudahan belajar mnggunakan aplikasi ini sangat baik.

6.2. SARAN

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

1. Bagi aplikasi *e-informasi* dan jadwal kuliah stikom dinamika bangsa jambi dapat menggunakan penelitian ini sebagai bahan pertimbangan dan masukan untuk meningkatkan kualitas layanan kedepannya.
2. Bagi peneliti selanjutnya dapat menggunakan metode sealain *usability testing* atau tools lain selain tools USE Questionnaire, menggunakan analisa

terhadap kualitas aplikasi *e-informasi* dan jadwal kuliah stikom dinamika bangsa jambi terhadap faktor selain *usability*.