

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### 5.1 Kesimpulan

Berdasarkan pengolahan data dan hasil analisis pada pengujian usability *user experience* website UBL Cloud PT Polaris Edu Partners terhadap pengguna (*users*) sebanyak 104 responden yang merupakan pengguna *student portal* website UBL Cloud dan evaluator sebanyak 3 ahli (*experts*) di bidang *User Interface*, *User Experience Design*, dan tim IT UBL Cloud menggunakan metode evaluasi 10 indikator *Heuristic Evaluation* melalui pemetaan 5 aspek *usability* Nielsen (*Learnability*, *Efficiency*, *Memorability*, *Errors*, *User's Satisfaction*), peneliti mendapatkan beberapa kesimpulan dari penelitian yang telah dilaksanakan sebagai berikut :

1. *Usability* website UBL Cloud PT Polaris Edu Partners terpenuhi dengan total sebesar 77,08% dengan presentase tertinggi merupakan *memorability* yaitu 79,49% dan presentase terendah merupakan *errors* sebesar 71,47%.
2. Data pada penelitian ini lolos uji asumsi klasik dengan lolos beberapa syarat pengajuan yaitu lolos uji normalitas dengan nilai Asymp sig 0,079 lebih dari 0,05 dengan kesimpulan data terdistribusi normal dan masuk ke dalam kategori model regresi yang memenuhi asumsi normalitas, lolos uji multikolinearitas dengan nilai setiap variabel lebih dari 0,10 dan nilai VIF setiap variabel kurang dari 10, lolos uji heteroskedastisitas dengan nilai signifikan setiap variabel lebih besar dari 0,05 dengan kesimpulan tidak terdapat masalah heteroskedastisitas.
3. Setiap variabel *usability* Nielsen (*learnability*, *efficiency*, *memorability*, *errors*, dan *satisfaction*) memiliki korelasi terhadap *usability* dengan kategori korelasi kuat hingga sangat kuat. Dengan variabel yang memiliki korelasi sangat kuat terhadap *usability* adalah *user's satisfaction*.
4. Pada analisis regresi linier berganda, didapatkan *usability* akan bernilai -1,764 apabila semua variabel independennya bernilai konstan (bernilai nol), satu satuan variabel *learnability* akan menyebabkan *usability* meningkat sebesar

0.007, satu satuan variabel *efficiency* akan menyebabkan *usability* meningkat sebesar 0.184, satu satuan variabel *memorability* akan menyebabkan *usability* meningkat sebesar 0.283, satu satuan variabel *errors* akan menyebabkan *usability* menurun sebesar 0,60, satu satuan variabel *user's satisfaction* akan menyebabkan *usability* meningkat sebesar 0,477 dengan asumsi semua variabel independent lainnya bernilai nol.

5. Pada pengujian F untuk mengetahui apakah variabel *independent* (bebas) berpengaruh secara simultan terhadap variabel *dependent* (terikat) didapatkan *learnability* (X1), *efficiency* (X2), *memorability* (X3), *errors* (X4), dan *satisfaction* (X5) secara simultan atau bersama-sama berpengaruh terhadap *usability* (Y) sebesar 77,8%.
6. Pada pengujian T untuk mengetahui apakah variabel *independent* (bebas) berpengaruh secara parsial (sendiri) terhadap variabel *dependent* (terikat) sehingga didapatkan hasil keputusan hipotesis dengan 2 hipotesis ditolak dan 3 hipotesis diterima, yaitu variabel *learnability* dan *error* didapatkan tidak berpengaruh secara signifikan terhadap usabilitas website, sedangkan 3 variabel lainnya yaitu *efficiency*, *memorability*, dan *user's satisfaction* berpengaruh secara signifikan terhadap variabel *usability*.
7. Berdasarkan hasil analisis kuesioner penelitian terhadap *users*, selanjutnya pada pengujian terhadap *expert* difokuskan kepada ketiga variabel tersebut yang bisa menaikkan aspek usabilitas website UBL Cloud secara signifikan.
8. Berdasarkan pengujian usabilitas terhadap *expert*, didapatkan sebanyak 50 permasalahan, evaluator 1 menemukan 27 permasalahan, evaluator 2 menemukan 19 permasalahan, dan evaluator 3 menemukan 4 permasalahan yang melanggar prinsip *usability* Nielsen pada website UBL Cloud.
9. Berdasarkan aspek *usability* pada pengujian *Heuristic Evaluation*, pada aspek *learnability*, ditemukan 13 permasalahan yang melanggar aspek *learnability* dengan rata-rata *severity rating* bernilai 3 (*major usability problem*), ditemukan 9 masalah yang melanggar aspek *efficiency* dengan rata-rata *severity rating* bernilai 3 (*major usability problem*), 7 permasalahan *memorability* dengan rata-rata *severity rating* bernilai 3 (*major usability problem*), tidak ditemukan

permasalahan aspek *errors*, dan ditemukan 21 permasalahan *user's satisfaction*, dengan rata-rata *severity rating* bernilai 3 (*major usability problem*).

10. Pembuatan *re-design* website dengan mempertimbangkan *severity rating* yang ditemukan. Sehingga, didapatkan hasil *re-design* website UBL Cloud berdasarkan pengujian dari sisi pengguna serta expert yang dapat dijadikan acuan oleh PT Polaris Edu Partners untuk perbaikan usability website UBL Cloud ke depannya.

## 5.2 Saran

Berdasarkan hasil analisis penelitian, dan kesimpulan yang didapatkan pada penelitian ini, peneliti memiliki beberapa saran sebagai berikut :

1. Pada keberlanjutan penelitian, sebaiknya dilakukan pengujian *usability testing* terhadap *prototype* yang telah dibuat kepada *users student portal* untuk mengetahui apakah rancangan *prototype* yang dibuat oleh peneliti dapat digunakan oleh mudah oleh *users*.
2. Pada penelitian relevan selanjutnya, sebaiknya pada pemetaan indicator Nielsen dan *Heuristic Evaluation* diberikan lebih dari satu pernyataan untuk menjadi pernyataan kuesioner yang akan diolah.
3. Pada penelitian relevan selanjutnya, sebaiknya dilibatkan *expert* evaluator yang memiliki spesifik *background* sebagai evaluator *Heuristic Evaluation*.
4. Pada penelitian relevan selanjutnya, pengujian *Heuristic Evaluation* dapat dilakukan dengan metode *cognitive walkthrough* yaitu evaluator akan menggunakan *interface* untuk melakukan *task* dengan menggunakan perspektif aktivitas pengguna.