

# BAB V

## PENUTUP

### 5.1 Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang sudah dilakukan maka kesimpulan yang dapat diambil yaitu:

1. Dari hasil analisis penilaian yang dilakukan terhadap aplikasi Pegadaian Syariah Digital Mobile saat ini menggunakan metode *System Usability Scale* (SUS), skor rata-rata yang didapatkan yaitu sebesar 62 yang berarti *usability* atau nilai kegunaan aplikasi Pegadaian Syariah Digital Mobile belum bisa untuk dikatakan berhasil atau *acceptable*. Karena pada sisi penilaian *grading scale* masih berada pada grade D, pada sisi penilaian *adjective ratings* masih berada pada kategori OK, dan pada sisi penilaian *acceptability scores* masih berada pada level *marginal low*.
2. Setelah melakukan analisis penilaian terhadap 5 (lima) komponen usability yaitu *Satisfaction*, *Learnability*, *Error*, *Memorability*, dan *Efficiency* didapatkan nilai sebagai berikut: 1) *Satisfaction* bernilai 2,04; 2) *Learnability* bernilai 2,54; 3) *Efficiency* bernilai 2,68; 4) *Error* bernilai 2,63; 5) *Memorability* bernilai 2,57. Dengan nilai akhir yang didapatkan sebagai berikut maka seluruh komponen usability aplikasi Pegadaian Syariah Digital Mobile berarti masih kurang baik.
3. Diperoleh evaluasi dan rekomendasi rancangan tampilan antarmuka aplikasi Pegadaian Syariah Digital Mobile baru berdasarkan hasil analisis penilaian nilai kegunaan atau *usability* dari setiap komponen yang ada serta saran pada komentar pengguna dan evaluasi yang diberikan oleh seorang *expert* dalam bidang UI/UX.

### 5.2 Saran

Pemberian saran yang dilakukan peneliti kepada pihak Pegadaian Syariah agar hasil analisis dan rekomendasi serta saran dari expert dalam bidang UI/UX sudah dibuat dalam penelitian ini dapat dijadikan acuan dalam pengembangan desain aplikasi Pegadaian Syariah Digital Mobile untuk dapat meningkatkan nilai kegunaan atau *usability* aplikasi tersebut. Selain itu untuk penelitian berikutnya diharapkan dapat

meningkatkan nilai kegunaan atau *usability* dengan menggunakan metode perhitungan *usability* lainnya seperti *Heuristic evaluation* (HE) agar mendapatkan penilaian dan rekomendasi dari expert dalam bidang UI/UX yang lebih banyak, ataupun dengan menggunakan teknik wawancara secara langsung dengan pengguna agar mendapatkan hasil atau sudut pandang yang lebih luas.