

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 ELIT Mobile saat ini menggunakan metode *System Usability Scale* (SUS), skor rata-rata yang didapatkan yaitu sebesar 46 yang berarti *usability* atau nilai kegunaan aplikasi ELIT Mobile belum bisa untuk dikatakan berhasil atau *acceptable*. Karena pada sisi penilaian *grading scale* masih berada pada grade F, pada sisi penilaian *adjective ratings* masih berada pada kategori *Poor*, dan pada sisi penilaian *acceptability scores* masih berada pada level *Not Acceptable*.
2. Setelah melakukan analisis penilaian terhadap rancangan sistem antarmuka baru menggunakan metode *User centered design* (UCD) dan *System Usability Scale* (SUS) didapatkan peningkatan skor rata-rata yang didapatkan yaitu sebesar 65% atau menjadi 76. Dengan peningkatan *usability* atau nilai kegunaan aplikasi ELIT Mobile, maka rancangan *User Interface* aplikasi ELIT Mobile yang telah dibuat berdasarkan metode *User Centered Design* (UCD) dapat dikatakan berhasil atau *acceptable*.
3. Diperoleh rekomendasi rancangan tampilan antarmuka aplikasi ELIT Mobile baru yang dibuat berdasarkan hasil analisis penilaian serta saran pada komentar pengguna dan evaluasi yang diberikan oleh seorang *expert* dalam bidang UI/UX.

5.2 Saran

Saran yang dapat peneliti berikan kepada pihak Erdikha Elit Sekuritas adalah agar hasil analisis *user experience* dan *redesign user interface* pada aplikasi *ELIT Mobile* ini dapat dijadikan sebagai acuan dalam

meningkatkan nilai kegunaan atau *usability* pada aplikasi *ELIT Mobile*, agar dapat sesuai dengan kebutuhan dan tidak lagi menyulitkan pengguna. Selanjutnya peneliti memberikan saran untuk penelitian yang berikutnya agar dapat menambahkan metode pengukuran *usability* yang lain seperti metode *Heuristic Evaluation* yang menyertakan para ahli evaluasi untuk memberikan hasil dari analisisnya berupa rekomendasi yang dikelompokkan berdasarkan prinsip – prinsip *Heuristic*. Dapat juga dilakukan metode wawancara secara langsung kepada pengguna, untuk mendapatkan poin-poin permasalahan yang lebih mendetail yang tidak dapat dilakukan dalam penelitian ini karena terbatasnya sumber daya waktu, biaya, dan sumber daya ahli.