

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil pengolahan data yang berkaitan analisis dan pengujian *Usability*, terdapat hal-hal yang dapat disimpulkan. Diantaranya ialah,

1. Pengujian ini menggunakan model Human-computer interaction, yang menggabungkan metode kuantitatif dan metode kualitatif, dalam hal ini metode kuantitatif adalah metode utama dan metode kualitatif sebagai metode pendukung.
2. Data yang diolah telah memenuhi uji validitas dan uji reliabilitas. Hal tersebut berdasarkan seluruh nilai r hitung $>$ r tabel untuk menguji validitas dan *Cronbach's Alpha* untuk menguji reliabilitas data.
3. Hasil analisis menyimpulkan bahwa aplikasi Hoax Buster Tools tools sudah memenuhi syarat *Usability* dan sudah menerapkan model human-computer interaction dengan baik. Aplikasi ini *user-friendly* dan mampu untuk membantu masyarakat atau pengguna untuk melakukan pengecekan fakta dengan mudah, cepat dan efisien.
4. Adapun kelemahan yang harus ditingkatkan adalah segi proses berjalannya aplikasi ini, serta desain antarmuka dari aplikasi Hoax Buster Tools, demi meningkatkan kualitas *user experience*. Peningkatan sini akan membuat aplikasi Hoax Buster Tools dapat lebih layak digunakan oleh masyarakat atau para penggunanya, dan dapat memenuhi harapan dan visi MAFINDO untuk memerangi hoax dengan semakin banyaknya masyarakat yang menggunakan dan melakukan pengecekan fakta suatu informasi sehingga arus penyebaran hoax dapat ditekan.

Melati Rahayu, 2020

ANALISIS USABILITY PADA APLIKASI HOAX BUSTER TOOLS MENGGUNAKAN MODEL HUMAN-COMPUTER INTERACTION

UPN Veteran Jakarta, Fakultas Ilmu Komputer, Sistem Informasi S1

[www.upnvj.ac.id – www.library.upnvj.ac.id – www.repository.upnvj.ac.id]

5.2. Saran

Di dalam penelitian ini, penelitian berfokus terhadap pengukuran *Usability* aplikasi pemberantas hoax atau kabar bohong bernama Hoax Buster Tools sejauh mana konsep HCI diterapkan pada *usability* aplikasi ini.

Pada penelitian selanjutnya, selain variabel–variabel yang sudah disebutkan pada penelitian ini, maka:

1. *Usability* dapat dilakukan dengan berbagai cara dan berbagai model untuk mendapatkan pengukuran kebergunaan dan *user experience* dari aplikasi manapun, dengan begitu penelitian ini dapat dilanjutkan dengan mencari dan menggunakan model penelitian lainnya, dan juga metode penelitian lainnya yang relevan.
2. Diharapkan pengembangan lebih lanjut pada aplikasi Hoax Buster Tools, karena aplikasi ini sangat bermanfaat untuk membantu dan memudahkan masyarakat untuk memverifikasi, melakukan pengecekan fakta dan informasi demi memberantas persebaran hoax yang semakin masif.
3. Disarankan untuk adanya penambahan fitur atau navigasi untuk tutorial bagi pengguna sehingga tools yang ada dapat dimaksimalkan penggunaannya.