

BAB 5

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil pengujian dan analisis *usability* pada aplikasi Sniver dihasilkan simpulan sebagai berikut:

1. Hasil pengujian *usability* menunjukkan bahwa permasalahan yang dihadapi pengguna pada waktu menggunakan aplikasi Sniver adalah melakukan penilaian salah satu pengemudi (skenario tugas 2) dan mencari histori penilaian salah satu pengemudi (skenario tugas 3).
2. Permasalahan yang terbanyak terdapat saat responden melakukan skenario tugas 2 yaitu sebanyak 3 permasalahan, kemudian disusul skenario tugas 3 sebanyak 1 permasalahan dan pada skenario tugas 1 responden tidak memiliki permasalahan karena dapat menyelesaikan skenario tugas dengan baik.
3. Hasil rekomendasi perbaikan yang dapat diberikan oleh peneliti yaitu:
 - a. Pada daftar nama pengemudi baik pengemudi Jakarta dan Karawang dibuat berdasarkan abjad atau secara *ascending*.
 - b. Pada nama pengemudi lebih baik diberikan nama lengkap sehingga pengguna tidak lagi salah memilih nama pengemudi.
 - c. Pada setiap pernyataan diberikan symbol (*) yang berarti wajib untuk diisi sehingga ketika pengguna menekan tombol kirim pernyataan tersebut memberikan pemberitahuan bahwa pernyataan tersebut wajib diisi.
 - d. Pada bagian histori penilaian dibuat seperti antarmuka penilaian pengemudi sehingga pengguna dapat melihat histori penilaian berdasarkan masing-masing pengemudi

5.2. Saran

Penelitian selanjutnya dapat dilakukan dengan melakukan uji *usability* kedua setelah aplikasi Sniver dilakukan desain ulang dengan memperhatikan dari rekomendasi yang diberikan pada penelitian ini. Dari pengujian kedua ini dapat dilakukan perbandingan besaran tingkat efisiensi dan efektifitas antarmuka aplikasi Sniver. Komponen *usability* dapat ditambahkan sebagai kepuasan pengguna. Selain itu metode analisis *usability* yang lainnya dapat digabungkan untuk uji *usability* selanjutnya.