

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

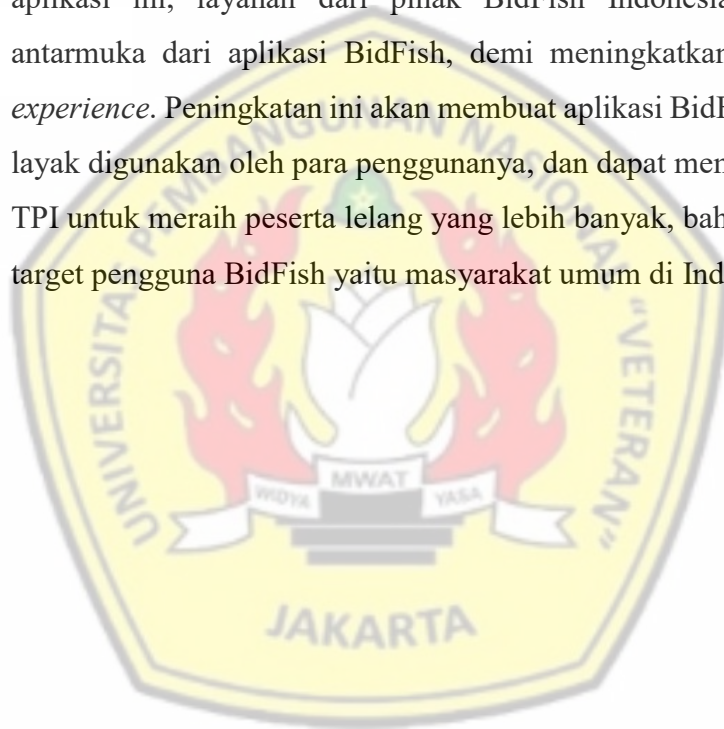
#### 5.1. Kesimpulan

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

1. Pengujian ini menggunakan metode *Mixed-Methods Approach*, metode tersebut menggabungkan metode kuantitatif dan metode kualitatif dimana salah satu metode dijadikan metode utama sementara metode lainnya digunakan sebagai metode pendukung, 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 *Kaiser-Meyer-Olkin Measure of Sampling Adequacy* dan *Bartlett's Test of Sphericity* untuk menguji validitas dan *Cronbach's Alpha* untuk menguji reliabilitas data.
3. Melalui PCA, telah didapatkan bahwa dalam pengujian Aplikasi BidFish untuk Pelelang, variabel *Engagement* memiliki 2 dimensi yang paling berpengaruh pada pengujian kali ini, yaitu *Perceived Usability* dan *Felt Involvement*, variabel *Cognitive Absorption* memiliki 3 dimensi yang paling berpengaruh pada pengujian kali ini, yaitu *Temporal Dissociation*, *Heightened Enjoyment*, dan *Curiosity*, variabel *Usability* memiliki 2 dimensi yang paling berpengaruh pada pengujian kali ini, yaitu *Learnability*, *Efficiency* dan *Memorability*. Sedangkan dalam pengujian Aplikasi BidFish untuk Peserta Lelang, didapatkan bahwa variabel *Engagement* memiliki 5 dimensi yang paling berpengaruh pada pengujian kali ini, yaitu *Focused Attention*, *Perceived Usability*, *Aesthetic Appeal*, *Felt Involvement* dan *Endurability*, variabel *Cognitive Absorption* memiliki 3 dimensi yang paling berpengaruh pada pengujian kali ini, yaitu *Heightened Enjoyment*, *Control* dan *Curiosity*, dan variabel *Usability* memiliki 4

dimensi yang paling berpengaruh pada pengujian kali ini, yaitu *Learnability, Satisfaction, Efficiency* dan *Memorability*.

4. Hasil analisis menyimpulkan bahwa aplikasi BidFish sudah memenuhi syarat *usability* yang sudah cukup. Aplikasi ini sudah *user-friendly* dan sebenarnya aplikasi ini sudah dapat digunakan oleh target penggunanya, yaitu pelelang dan peserta lelang. Aplikasi BidFish ini juga sudah mampu untuk membantu TPI Muara Angke untuk melaksanakan pelelangan ikan secara *online*.
5. Adapun kelemahan yang harus ditingkatkan adalah segi proses bisnis aplikasi ini, layanan dari pihak BidFish Indonesia serta desain antarmuka dari aplikasi BidFish, demi meningkatkan kualitas *user experience*. Peningkatan ini akan membuat aplikasi BidFish dapat lebih layak digunakan oleh para penggunanya, dan dapat memenuhi harapan TPI untuk meraih peserta lelang yang lebih banyak, bahkan memenuhi target pengguna BidFish yaitu masyarakat umum di Indonesia.



## 5.2. Saran

Di dalam penelitian ini, model penelitian berfokus terhadap *Usability testing* aplikasi pelelangan ikan *online* bernama BidFish oleh mahasiswa aktif dengan metode *Mixed-Methods Approach* dan model gabungan dari *System Usability Scale*, *User Engagement Scale* dan *Cognitive Absorption Scale*.

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

1. *Usability testing* 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 pelelangan ikan *online* BidFish, terutama di bagian proses bisnis, karena aplikasi ini sangat bermanfaat untuk membantu memajukan perekonomian Indonesia dengan cara meningkatkan sumber daya kelautan dan perikanan Indonesia, dalam hal ini membantu pelelangan ikan Indonesia.
3. Adapun proses bisnis yang harus ditingkatkan ialah, proses bisnis aplikasi dalam penyelarasan cara kerja pelelangan di sistem *online* dengan sistem yang sudah berjalan, serta pembangunan ulang atau rekonstruksi ulang sistem dalam proses logistik pelelangan ikan, di mana menurut observasi dan wawancara yang telah dilakukan menyebutkan bahwa sistem logistik pengiriman ikan hasil lelang *online* kepada pemenang lelang harus lebih diperhatikan oleh pihak BidFish Indonesia, karena pengiriman logistik ikan tidak bisa disamakan dengan pengiriman logistik yang biasa dipakai oleh e-commerce pada umumnya.
4. Disarankan untuk mengadakan penyuluhan dalam penggunaan aplikasi BidFish untuk pelemang maupun untuk peserta lelang, serta dukungan SDM dari pihak aplikasi BidFish Indonesia.