

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Dari penelitian evaluasi *usability* aplikasi Dolan Banyumas menggunakan metode Cognitive Walkthrough yang telah dilakukan didapatkan hasil:

1. Evaluasi *usability* aplikasi Dolan Banyumas dengan menerapkan metode *Cognitive Walkthrough* (CW) telah dilakukan dengan nilai *learnability* sebesar 93%, *effectiveness* sebesar 8%, dan *efficiency* sebesar 0,05 *task/second*.
2. Rekomendasi perbaikan aplikasi Dolan Banyumas yang dapat diberikan meliputi penambahan *icon* fitur pemesanan bus yang langsung ditampilkan pada halaman *homepage* untuk memudahkan pengguna dalam melakukan pemesanan bus, tampilan pada tanggal yang tidak sesuai dengan ketentuan atau tidak dapat dipilih dinonaktifkan (*disable*) agar pengguna bisa langsung memilih pada tanggal yang *enable* atau sesuai ketentuan, Penulisan pada bagian rekomendasi tempat wisata diperjelas dengan diperbesar dan dipertebal agar pandangan pengguna seketika tertuju pada fitur tersebut, penambahan beberapa foto lokasi wisata dan informasi lainnya pada halaman deskripsi tempat wisata, penambahan *popup* yang berisi pemberitahuan jika *password* yang telah diubah berhasil, dan pemindahan *icon logout* untuk mengantisipasi pengguna salah tekan *logout*.

5.2 Saran

Pada evaluasi aplikasi Dolan Banyumas dengan menerapkan metode *Cognitive Walkthrough* (CW) ini masih terdapat banyak hal yang dapat dikembangkan dan disempurnakan pada penelitian selanjutnya. Adapun saran yang dapat diberikan oleh penulis kepada pengembang aplikasi Dolan Banyumas yaitu agar dapat memperbaiki tampilan UI/UX nya sesuai dengan rekomendasi yang diberikan untuk bisa meningkatkan kepuasan pengguna.