

BAB V

PENUTUP

5.1. Kesimpulan

Berdasarkan Penelitian Analisis *Usability Testing Website* PKL ITTP Menggunakan Metode *Cognitive Walkthrough* yang telah dilakukan oleh peneliti hasil pengujian dapat dilihat dari hasil analisis yang pertama berdasarkan aspek *learnability* yang merupakan perhitungan keberhasilan dalam menyelesaikan skenario tugas, tingkat keberhasilan paling tinggi yaitu 83,3% dengan 5 keberhasilan dan tingkat keberhasilan paling rendah yaitu 66,6% dengan 4 keberhasilan. Pengujian kedua berdasarkan aspek *effectiveness* yang diukur dengan berapa banyak responden melakukan kesalahan dalam mengerjakan skenario tugas mendapatkan hasil tertinggi yaitu 33,3% dengan 2 kesalahan dan tingkat presentase terendah 16,6% dengan 1 kesalahan. Aspek yang terakhir yaitu *efficiency* dapat diukur dengan menghitung waktu yang dihabiskan dalam menyelesaikan skenario tugas dengan hasil skenario tugas yang memakan paling banyak waktu adalah ST2 dan yang memakan waktu paling sedikit yaitu ST3 dan dari wawancara pada setiap responden setelah dilakukan pengujian terdapat beberapa masalah yang disampaikan langsung oleh pengguna yaitu pada bagian laporan harian tidak dapat di edit atau dihapus sehingga harus menulis ulang laporan dan data laporan menjadi duplikat karena tidak dapat menghapus laporan yang salah, tidak efektifnya menu *upload* laporan akhir menggunakan *link*, tampilanya kurang menarik dan kurang informatif.

Sesuai dengan hasil analisis pengujian yang dilakukan dapat disimpulkan bahwa *usability* dari *website* PKL ITTP baik tetapi tetap ada perbaikan agar kedepannya *website* tersebut semakin berkembang dengan fitur yang lebih baik sesuai kebutuhan penggunaannya. Rekomendasi perbaikan pada *website* PKL Informatika ITTP memperbaiki fitur *upload* laporan harian dan laporan akhir serta beberapa tampilan perlu dirapihkan seperti pada *button* cetak, tambah dan *logout*.

5.2. Saran

Penelitian selanjutnya dapat dilakukan dengan melakukan *usability testing* kedua setelah *website* PKL Informatika ITTP dilakukan perbaikan dengan memperhatikan rekomendasi perbaikan dari penelitian ini. Pengujian kedua nantinya bisa menggunakan metode lain untuk menambah parameter kepuasan pengguna seperti *heuristic evaluation*.