

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### 5.1 Kesimpulan

Dari hasil evaluasi desain saat ini diperoleh hasil nilai learnability dengan perhitungan *success rate* sebesar 93% yang artinya responden berhasil menyelesaikan 10 tugas dengan benar. Untuk hasil komponen efficiency didapatkan dari hasil perhitungan *time based efficiency* yaitu dari 20 responden dan 10 tugas adalah sebesar 0.04 *task/second*. Untuk hasil komponen *errors* berdasarkan perhitungan *defective rate* maka didapatkan hasil evaluasi *errors* dari 20 responden dan 10 tugas adalah sebesar 0.07 atau sebanyak 7%. Selanjutnya dari hasil komponen *satisfaction* dengan melakukan penyebaran kuesioner SUS untuk desain saat ini yaitu menghasilkan total skor rata-rata SUS pada desain aplikasi *mobile RSI* saat ini adalah sebesar 52,8. Skor tersebut termasuk dalam interval nilai 51-67 yang berarti masuk dalam indeks D dengan indikator *rating poor*.

Setelah dilakukan perbaikan desain maka dilakukan evaluasi kembali dengan menggunakan komponen metrik *satisfaction* dengan melakukan penyebaran kuesioner SUS untuk desain baru. Total skor rata-rata SUS pada desain baru aplikasi *mobile RSI* adalah sebesar 80,25. Skor tersebut termasuk dalam interval nilai >80,3 yang berarti masuk dalam indeks B dengan indikator *rating good*. Sehingga, rekomendasi desain baru pada aplikasi *mobile RSI* dapat diterima dengan baik dan dapat lebih mudah digunakan oleh pasien.

## 5.2 Saran

Saran yang penulis berikan untuk penelitian aplikasi *mobile* RSI menggunakan metode *user centered design* sebagai berikut :

1. Hasil dari penelitian ini hanya sebatas desain user interface dalam bentuk *prototype* saja. Oleh karena itu, pada penelitian selanjutnya diharapkan dapat dibuat aplikasi, tidak hanya desain.
2. Untuk penelitian selanjutnya diharapkan menggunakan metode selain metode *user centered design* dan selain system *usability* scale untuk melihat perbandingan hasil dari penelitian selanjutnya.