

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian pada aplikasi Regomas RSUD Banyumas, maka kesimpulannya adalah :

- a. Hasil pengukuran SUS pada aplikasi Regomas Ver 2.0 diperoleh nilai rata-rata sebesar 53,91 yang berarti aplikasi Regomas RSUD Banyumas saat ini mendapatkan penilaian *grade D* dan *adjective ratings* masuk kedalam *rating poor*. Tingkat kepuasan pengguna perlu ditingkatkan karena hasil evaluasi sebelumnya masih terdapat pengguna yang mengalami kesulitan dalam menggunakan aplikasi Regomas versi 2.0, sehingga diusulkan untuk dilakukan *redesign* tampilan Regomas dengan tujuan meningkatkan tingkat kepuasan pengguna. Perbaikan *user interface* aplikasi Regomas menggunakan metode HCD dilakukan dengan menerapkan tahapan yang dimulai dengan penentuan fase *inspiration, ideation, implementation*. Menghasilkan tampilan *frontend* dari sisi pengguna yang memuat halaman beranda, konsultasi dengan dokter, dan profil yang sesuai dengan kebutuhan pengguna.
- b. Hasil uji *usability testing* pada desain baru untuk mengetahui kinerja matriks (*performance metrics*) pada aplikasi yaitu dari tingkat efektivitas (*completion rate*) menggunakan perhitungan berdasarkan *task success* pada setiap *task* yang diujikan menghasilkan nilai sebesar 100% yang berarti semua skenario tugas yang diberikan kepada responden berhasil. Sedangkan *Time-based Efficiency* menunjukkan nilai rata-rata sebesar 0,119 *goal/sec* yang berarti sudah efisien dari segi waktu yang dibutuhkan. *Metrics satisfaction* menghasilkan nilai SUS rata-rata sebesar 80,16 berdasarkan *grade scale* masuk dalam penilaian *grade B* dan *adjective ratings* masuk kedalam *rating good*. Berdasarkan hasil tersebut maka hasil pengukuran SUS terjadi peningkatan sebesar 26,25 setelah dilakukan perbaikan.

5.2 Saran

Berdasarkan analisis data penelitian yang telah dilakukan, peneliti memiliki saran untuk dapat mempertinggi dari segi kualitas penelitian pada tahap berikutnya dan pengembangan pada aplikasi Regomas RSUD Banyumas sebagai berikut :

- a. Pada penelitian ini yang dihasilkan berupa aplikasi dengan data penyimpanan sementara atau hardcode jadi hasil output tidak dapat diubah kecuali dengan mengubah kode dari sumber pemrograman. Jadi untuk penelitian selanjutnya bisa menggunakan database supaya input dan output sesuai dengan yang responden masukan.
- b. Penentuan subjek dapat menggunakan suatu populasi dan dihitung dengan menggunakan persamaan *Slovin* menggunakan kombinasi metode lainnya seperti *Think Aloud*, *Heuristic Evaluation*, *Card Sorting*, ataupun dapat menggunakan metode lainnya agar dapat menghasilkan informasi lebih terkait tentang keinginan dan kinerja sistem dari sudut pandang pengguna.
- c. Pada penelitian ini evaluasi yang dihasilkan hanya membandingkan tingkat kepuasan pengguna antara desain awal dengan desain baru. Jadi untuk penelitian selanjutnya dapat membandingkan *performance metrik*s yaitu efektivitas dan efisiensi dari desain awal dengan desain yang baru.