

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian evaluasi *usability* sistem aplikasi Dolan Banyumas menggunakan variabel model Jacob Nielsen meliputi variabel *learnability*, *efficiency*, *memorability*, *errors*, *satisfaction*.

1. Hasil uji validitas dan reliabilitas pada penelitian ini menunjukkan setiap indikator pernyataan mendapatkan hasil yang valid dan reliabel.
2. Hasil perhitungan rata-rata (*mean*) berdasarkan responden yang telah mengisi kuisisioner aplikasi sehingga nilai rata-rata (*mean*) variabel paling terkecil ialah variabel *errors* yaitu 3,84 dan nilai rata-rata tertinggi ialah variabel *satisfaction* sebesar 4,486.
3. Berdasarkan evaluasi sistem aplikasi Dolan Banyumas yang sudah dilakukan dengan menggunakan model *usability* Nielsen, maka dapat disimpulkan bahwa pengguna menilai aplikasi Dolan Banyumas masih terdapat kesalahan (*error*) pada aplikasi ini sehingga perlu dilakukan perbaikan oleh *developer* untuk mengatasi kesalahan yang masih ditemukan oleh aplikasi. Sehingga perbaikan diharapkan dapat meningkatkan kualitas dari aplikasi Dolan Banyumas.
4. Berdasarkan hasil penelitian evaluasi *usability* sistem aplikasi Dolan Banyumas menggunakan variabel model Jacob Nielsen *tools* SmartPLS sehingga dapat menghasilkan nilai signifikan pada variabel sebagai berikut.
 - a. Hipotesis 1: variabel *learnability* to variabel *usability* dapat dinyatakan signifikan dikarenakan mendapatkan nilai t sebesar 2,367 dan p *value* 0,018 maka hipotesis diterima.
 - b. Hipotesis 2: variabel *efficiency* to variabel *usability* dapat dinyatakan signifikan dikarenakan mendapatkan nilai t sebesar 2,001 dan p *value* 0,046 maka hipotesis diterima.
 - c. Hipotesis 3: variabel *memorability* to variabel *usability* dapat dinyatakan tidak signifikan dikarenakan mendapatkan nilai t sebesar 1,067 dan p *value* 0,287 maka hipotesis tidak diterima.

- d. Hipotesis 4: variabel *errors* to variabel *usability* dapat dinyatakan tidak signifikan dikarenakan mendapatkan nilai t sebesar 0,361 dan p *value* 0,718 maka hipotesis tidak diterima.
- e. Hipotesis 5: variabel *satisfaction* to variabel *usability* dapat dinyatakan signifikan dikarenakan mendapatkan nilai t sebesar 13,991 dan p *value* 0,000 maka hipotesis diterima.

Maka dari itu hasil penelitian Berdasarkan hubungan antar variabel diketahui variabel *learnability*, *efficiency*, dan *satisfaction* mempengaruhi signifikan dan *memorability*, dan *errors* tidak mempengaruhi signifikan.

5.2 Saran

Adapun saran yang dapat diberikan ialah sebagai berikut.

1. Hasil penelitian ini dapat dijadikan rekomendasi untuk pengembangan aplikasi Dolan Banyumas.
2. Berdasarkan hasil pengujian model yang menggunakan *tools* SmartPLS variabel *usability* dapat dijelaskan oleh model sebesar 69.5%, sementara 30.5% untuk penelitian selanjutnya dapat dapat menggunakan metode atau teknik *usability* lain untuk meneliti aplikasi Dolan Banyumas, sehingga permasalahan yang ada pada aplikasi Dolan Banyumas dapat teratasi.
3. Lingkup responden untuk penelitian selanjutnya dapat dilakukan dengan skala yang lebih besar.

5.3 Rekomendasi

Berdasarkan hasil hubungan antar variabel diketahui apabila variabel *learnability*, *efficiency*, dan *satisfaction* menjadi faktor penting bagi Dinas Komunikasi dan Informatika dalam mendefinisikan kegunaan aplikasi Dolan Banyumas. Namun, ada dua variabel yang tidak mempengaruhi signifikan bagi pengguna aplikasi Dolan Banyumas, yaitu *memorability*, dan *errors* Perlu adanya tindak lanjut untuk lebih memperkenalkan aplikasi sehingga mudah diingat dan dipergunakan oleh masyarakat agar aplikasi Dolan Banyumas semakin dikenal dan bermanfaat. Perbaikan aplikasi juga perlu pada sistem agar tidak terjadi *error* saat menggunakan aplikasi. Maka dari itu, berikut merupakan beberapa masukan

yang masih terdapat ketidaksesuaian pada aplikasi dan dengan ini dapat dijadikan perbaikan untuk meningkatkan kualitas aplikasi Dolan Banyumas.

- a) Terdapat error pada menu tiket wisata, pada saat akan melakukan proses pembayaran tiket wisata menggunakan *QRIS* namun tidak muncul *barcode QRIS*, dan pada metode pembayaran lainnya dengan menggunakan transfer via bank yang tidak dapat melakukan pembayaran dengan menggunakan *virtual account* sehingga pembayaran bank menggunakan *virtual account* terjadi transaksi gagal, untuk itu perlu adanya perbaikan pada sistem pembayaran menu tiket wisata agar pengguna mudah dalam melakukan pembayaran menggunakan *QRIS* maupun *virtual account*.
- b) Pada *dashboard* aplikasi Dolan Banyumas terdapat tampilan rekomendasi seperti rekomendasi wisata, rekomendasi desa wisata, rekomendasi kuliner, rekomendasi oleh-oleh khas banyumas serta rekomendasi penginapan. namun, pada fitur lihat semua rekomendasi yang ada pada tampilan *dashboard* tidak dapat berfungsi seperti yang diharapkan, untuk itu perlu adanya perbaikan pada *dashboard* aplikasi agar pengguna nyaman menggunakan aplikasi Dolan Banyumas.
- c) Terdapat beberapa menu yang belum berfungsi seperti pada menu *event*, menu panic button pada fitur lapor kejadian yang meliputi lapor kebakaran, lapor polisi, lapor *search and rescue (SAR)*, menu galeri umkm pada fitur keranjang dan fitur *marketplace* yang masih belum berfungsi. Perlu adanya perbaikan pada menu-menu yang belum berfungsi, agar pengguna dapat merasakan layanan pada menu *event* dan menu panic button.
- d) Terdapat menu yang masih dalam tahap pengembangan seperti pada menu simpus, yang belum bisa digunakan karena masih dalam tahap pengembangan.

Maka, dengan rekomendasi tersebut dapat menjadi masukan bagi tim *developer* aplikasi Dolan Banyumas untuk meningkatkan kualitas aplikasi agar lebih baik, agar pengguna dapat mengakses layanan pada aplikasi secara akurat, dan

pengguna tidak menemukan ketidaksesuaian pada aplikasi sehingga pengguna lebih nyaman menggunakan aplikasi Dolan Banyumas.