

BAB V

HASIL DAN PEMBAHASAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan analisis, terdapat banyak perbedaan keterampilan pengguna dalam menggunakan *prototype E-Services*. Hasil desain yang ditampilkan cukup memadai dan mudah dipahami oleh pengguna *prototype* sekaligus pengendara sepeda motor, bahwa pengguna sudah memahami proses alur *prototype E-Services*. Dari hasil penelitian tentang evaluasi kepuasan pengguna menggunakan metode *think aloud* pada *prototype E-Services* yang telah dilakukan, maka didapatkan kesimpulan antara lain :

1. Berdasarkan hasil perhitungan keseluruhan *usability* yang dihasilkan oleh lima pengguna pengendara sepeda motor yang sudah sangat baik yaitu lebih dari 85.55% dari masing – masing pengaruh dari efektifitas, efisiensi dan kepuasan pengguna yaitu tingkat keberhasilan sebesar 95,5% dari pengujian task pada tabel 4.3,
2. Hasil pengujian menggunakan metode *Think Aloud* yang secara signifikan mendapatkan hasil dari *user feedback*, maka didapatkan nilai 98.5 dari hasil efektifitas, nilai 98.88 dari hasil efisiensi dan 100 dari nilai kepuasan pengguna. Penilaian tersebut didapatkan dari hasil *form* evaluasi setiap pengguna,
3. *Usability* merupakan hal yang penting dalam menggunakan sebuah *prototype* dimana aspek ini merupakan unsur dari *user experience* saat mencoba pertama kali menggunakan *prototype E-Services*, sehingga perlu diperhatikan dalam merancang *prototype* tersebut dari penggunaan *visual, mapping, teks, warna dan tata letak* dari aplikasi itu sendiri, sehingga pengguna sangat mudah serta mendapatkan kepuasan saat menggunakan *prototype E-Services*.

5.2 Saran

Berdasarkan penarikan kesimpulan, maka *prototype E-Service* belum mempunyai system *software* atau tingkat pengembangan aplikasi. Saran untuk

penelitian selanjutnya yaitu merancang *prototype* Android untuk untuk administrasi bengkel, yang berfungsi sebagai mempermudah akses antara admin dan teknisi bengkel.