

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### 1.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil pengujian *Usability* yang dilakukan pada aplikasi *google meet*, dapat disimpulkan sebagai berikut:

- a. Hasil pengujian yang dilakukan menggunakan metode *System Usability Scale* (SUS) diperoleh skor sebesar 72,78 yang menandakan bahwa pengguna puas dengan aplikasi *google meet*. Nilai tersebut juga menginterpretasikan bahwa *google meet* dapat diterima oleh pengguna dengan skala penilaian C dan *Adjective Ratings* “Good”.
- b. Hasil pengujian yang dilakukan menggunakan metode *Cognitive Walkthrough* diperoleh penilaian berdasarkan karakteristik *learnability* atau tingkat keberhasilan sebesar 98% yang menunjukkan semua responden dapat menyelesaikan skenario tugas yang diberikan dengan baik. Pada penilaian berdasarkan karakteristik *error* diperoleh total kesalahan yang dilakukan responden yaitu 122 kesalahan, dengan kesalahan terbanyak yaitu pada skenario tugas 9 (kontrol penyelenggara) dengan 96 kesalahan, dan skenario tugas 5 (menggunakan *background*) dengan 22 kesalahan. Pada penilaian berdasarkan karakteristik *efficiency* yang diperoleh dari waktu yang dibutuhkan responden untuk menyelesaikan skenario tugas tersebut yaitu 0,18 *task/second*, yang berarti rata - rata setiap detik responden dapat menyelesaikan sejumlah 18% dari setiap skenario tugas yang diberikan atau dalam kata lain setiap tugas membutuhkan waktu rata – rata 5,56 detik untuk menyelesaikannya.
- c. Rekomendasi yang diberikan terhadap *google meet* berdasarkan pengujian *Cognitive Walkthrough* yang dilakukan yaitu merubah penggunaan kata efek visual menjadi *background*, menambahkan fitur agar dapat mengirimkan *chat* secara personal, sebelum *user* mengaktifkan kamera seharusnya kamera tersebut tidak secara otomatis menyala sehingga *user* dapat mempersiapkan diri dan kamera terlebih dahulu, dapat melihat

riwayat pada pesan dari awal *room* berlangsung hingga berakhir, dibuatkan agar dapat mengatur kontrol penyelenggara secara perorangan, menambahkan fitur agar audiens dapat masuk ke dalam *room* tanpa perizinan, sebaiknya fitur kontrol penyelenggara video tersebut diletakkan di bawah fitur kontrol penyelenggara mikrofon dan penjelasan mengenai fitur tersebut dibuat satu saja dan diletakkan di paling bawah, dibuat notifikasi atau peringatan setelah menekan tombol “tutup panggilan” agar tidak langsung keluar dari *room*, menambahkan card dengan perbedaan warna pada fitur pesan, menambahkan emoticon pada fitur pesan, ditambahkan notifikasi atau peringatan agar tidak secara langsung keluar atau meletakkan tombol tersebut di bagian bawah sebelah kanan.

## 1.2 Saran

Saran yang diberikan untuk penelitian selanjutnya, sebagai berikut :

- a. Pengujian dengan menggunakan metode lain selain *System Usability Scale* (SUS) dan *Cognitive Walkthrough* untuk mengetahui hasil yang diperoleh dari metode lain sehingga dapat dijadikan perbandingan untuk meningkatkan *usability*.
- b. Penggunaan karakteristik penilaian *usability* selain yang digunakan pada penelitian ini yaitu *satisfaction*, *learnability*, *error* dan *efficiency*.