BAB V
KESIMPULAN DAN SARAN

5.1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian menggunakan metode SUS, UMUX-Lite, dan Think-Aloud. Maka diperoleh beberapa kesimpulan antara lain :

a. Berdasarkan hasil analisis metode SUS, diperoleh skor rata-rata sebesar 64,72 berdasarkan pengujian data yang sudah diolah. Skor tersebut menunjukan bahwa Aplikasi Pemilihan Ketua OSIS memiliki tingkat *usability* yaitu *acceptability range* mendapatkan kategori *marginal high*, berdasarkan *grade scale* mendapatkan kategori D, berdasarkan *adjective rating* mendapatkan kategori OK, dan berdasarkan *percentile range* mendapatkan kategori C-.

b. Berdasarkan hasil analisis metode UMUX-Lite, diperoleh skor rata-rata sebesar 75,21 berdasarkan pengujian data yang sudah diolah. Skor tersebut menunjukan bahwa Aplikasi Pemilihan Ketua OSIS memiliki tingkat *usability* yaitu *acceptability range* mendapatkan kategori *acceptable*, berdasarkan *grade scale* mendapatkan kategori C, berdasarkan *adjective rating* mendapatkan kategori *Good*, dan berdasarkan *percentile range* mendapatkan kategori B.

c. Berdasarkan hasil analisis metode *Think Aloud*, diperoleh hasil pengujian efektivitas Aplikasi Pemilihan Ketua OSIS sebesar 72%. Perhitungan *efficiency* menggunakan *time-based efficiency* dan *overall relative efficiency* didapatkan skor sebesar 0,007 *goals/sec* dan 52%.

5.2. Saran

Penelitian ini masih memiliki beberapa kekurangan. Oleh karena itu, penulis memberikan beberapa saran untuk menyempurnakan penelitian selanjutnya. Berikut saran yang dapat meningkatkan hasil penelitian selanjutnya :

1. Dikarenakan UMUX-Lite merupakan metode penelitian baru, sehingga penggunaannya harus dibarengi dengan metode lain seperti metode *System*

Usability Scale (SUS), *Heuristic Evaluation*, dan sebagainya. Hal ini memiliki tujuan untuk mengevaluasi keandalan dan validitas.

2. Hasil efektivitas Aplikasi Pemilihan Ketua OSIS belum melebihi skor 78%, sehingga diperlukan peningkatan tampilan Aplikasi Pemilihan Ketua OSIS sesuai dengan rekomendasi perbaikan.