

BAB VI. PENUTUP

Pada bab ini akan menjelaskan hasil kesimpulan dari analisis yang telah dilakukan penulis dengan melakukan pengujian *usability* pada penyedia transportasi online yaitu Grab yang berbasis *mobile*. Kemudian penulis juga akan memberikan beberapa saran agar dapat bermanfaat atau berguna untuk penelitian yang akan dilakukan sebagai pengembangan penelitian lanjutan yang akan dilakukan kedepan.

6.1 Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan maka dapat disimpulkan bahwa:

1. Dari hasil analisis yang telah dilakukan dinyatakan bahwa aplikasi Grab mudah digunakan oleh pengguna atau *usable*. Hal ini dibuktikan dengan hasil pengujian *usability heuristic evaluation* yang telah didapatkan pada setiap variabelnya yaitu *learnability* sebanyak 82%, *efficiency* sebanyak 75,82%, *memorability* sebanyak 82,35%, *errors* sebanyak 76,1%, dan *satisfaction* sebanyak 83,78%.
2. Berdasarkan hasil pengujian *usability heuristic evaluation* yang telah dilakukan dapat dinyatakan bahwa tingkat kenyamanan pengguna ialah “sangat baik” karena rata-rata hasil persentase yang diperoleh sebanyak 80,01%.
3. Dari hasil analisis pada setiap pernyataan pada variabel *usability* terdapat hasil yang perlu dikembangkan lagi pada aplikasi Grab yaitu pada P34 dengan persentase hanya sebanyak 66,4% tentang pemahaman pengguna pada aplikasi Grab pada saat terjadi kesalahan pada aplikasi.
4. Berdasarkan hasil pengujian *usability heuristic evaluation* yang telah didapatkan pada setiap variabelnya. Grab harus meningkatkan lagi aspek pada variabel *efficiency* dan *errors* yang masih mendapatkan persentase yang lebih rendah dari variabel *learnability*, *memorability*, dan *satisfaction*.

6.2 Saran

Saran yang dapat penulis berikan berdasarkan penelitian yang telah dilakukan yaitu:

1. Penelitian kedepannya harus memperhatikan dengan baik pada setiap fitur-fitur yang tersedia seperti pada setiap fungsi yang digunakan karena aplikasi Grab akan terus berkembang sehingga perlu diperhatikan proses analisis kedepannya.
2. Agar mempermudah penelitian yang akan dilakukan agar berjalan lebih baik saat penelitian berlangsung, diharapkan untuk mempersiapkan terlebih dahulu pernyataan-pernyataan yang sesuai dengan permasalahan yang akan diteliti selanjutnya.



DAFTAR PUSTAKA

- [1] Ina Maryani, Ahmad Ishaq, Dennis Slamet Mulyadi, “Sistem Informasi Pemesanan Minuman Berbasis Client Server Pada Kampung Dahar Purwokerto,” *Jurnal Evolusi*, Vol.6, No.2, 2018.
- [2] Anwar, Ahsani Amalia. “Online vs Konvensional: Keunggulan dan Konflik Antar Moda Transportasi di Kota Makassar,” *Etnosia: Jurnal Etnografi Indonesia*, vol. 2, no.2, pp. 220-224, 2017.
- [3] A. S. Wahyuni, A. O. Dewi, “Persepsi Pemustaka Terhadap Desain Antarmuka Pengguna (User Interface) Aplikasi Perpustakaan “iJogja” Berbasis Android”, *Jurnal Ilmu Perpustakaan*, vol. 7, no. 1, pp. 21-30, Jan. 2019.
- [4] J. Santoso, “Usability user interface and user experience media pembelajaran kamus Kolok Bengkala Berbasis Android,” *Jurnal Sistem dan Informatika (JSI)*, vol. 12 no.2, hal 174-181, 2018.
- [5] Moch. Baharrudin, Niken Hendrakusma Wardani, Admaja Dwi Herlambang, “Analisis Usability Pada Sistem Informasi FILKOM Apps Fakultas Ilmu Komputer Universitas Brawijaya,” *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, Vol. 2, No. 10, Oktober 2018.
- [6] Ni Ketut Thrisnandha Purnama, I Made Ardwi Pradnyana, Ketut Agustini, “Usability Testing Menggunakan Metode Heuristic Evaluation Pada aplikasi E-Musrenbang Bappede Kabupaten Badung,” *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, Vol. 16, No. 1, Januari 2019.
- [7] Thomas Afrizal, Naely Farkhatin, Dwi Yulistiyanti, “Usability Testing Pada Software Berhitung Berbasis Android Di Taman Kanak-Kanak Kecamatan Jagakarsa,” *Jurnal Riset Sistem Informasi Dan Teknik Informatika (JURASIK)*, Volume 4, pp 191-202, Juli 2019.

- [8] Afrizal, Ali Subhan, “Rancang Bangun Aplikasi Pembelajaran Dasar Pemrograman Berbasis Mobile Phone,” *Jurnal Teknologi Informasi dan Komputer Politeknik Sekayu*, vol.6, no.1, pp.1-19, 2017.
- [9] Fahrurrozi, Sayyidi, Idrus Ali, “Analisis Layanan Ojek Online PT. Grab Indonesia Wilayah Surabaya dalam Perspektif Bisnis Islam,” *Jurnal Ekonomi & Ekonomi Syariah*, Vol 3 No 1, Januari 2020.
- [10] Usman Efendy, Tri Basuki Kurniawan, Febriyanti Panjaitan, “System usability scale vs heuristic evaluation: a review,” *Simetris: Jurnal Teknik Mesin, Elektro dan Ilmu Komputer*, Vol.10, No.1, hal. 65-74, 2019.
- [11] Yuliyana, Tifani, I. Ketut Resika Arthana, and Ketut Agustini, “usability Testing pada Aplikasi POTWIS,” *Jurnal Sains dan Teknologi*, Vol.8, No.1, 12-22, April 2019.
- [12] Nanda Rizky Riyandi, “Pengujian Usability Untuk Meningkatkan Antarmuka Aplikasi Mobile Myumm Students,” *SISTEMASI: Jurnal Sistem Informasi*, Vol.8, No. 1, hal. 226-232, 2019.
- [13] Willy Arief Pramono, Hanifah Muslimah Az-Zahra, Retno Indah Rokhmawati, “Evaluasi Usability pada Aplikasi MyTelkomsel dengan Menggunakan Metode Usability Testing,” *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, Vol. 3, No. 3, hlm. 2951-2959, Maret 2019.
- [14] Vivi Herlina, “Panduan praktis mengolah data kuesioner menggunakan SPSS,” Elex Media Komputindo, 2019.
- [15] N. Nuryani, “Validitas dan Reliabilitas Kuesioner Pengetahuan, Sikap dan Perilaku Gizi Seimbang Pada Remaja”, Ghidza: *Jurnal Gizi dan Kesehatan*, Vol. 3, No. 2, hal 37-46, 2019.

- [16] Ricky Firmansyah, "Usability Testing dengan Use Questionnaire Pada Aplikasi Sipolin Provinsi Jawa Barat", *Jurnal Swabumi*, Vol.6, No.1, pp.1-7, Maret 2018.
- [17] Dyah Budiastuti, Agustinus Bandur, "Validitas dan Reliabilitas Penelitian Dilengkapi Analisis Data dengan NVivo, SPSS, dan AMOS," Jakarta: Mitra Wacana Media, 2018.
- [18] F. F. Laksana, S. Suyoto, (2019), "Pengukuran Kualitas Ux Website Menggunakan Sus," *CESS (Journal of Computer Engineering, System and Science)*, Vol. 4, No. 2, hal 138-144, 2019.
- [19] R. Akhsani, A. K. Nalendra, M. Mujiono, I. Ismanto, "Pengukuran User Experience Pada Aplikasi Pasbhara Dengan Metode Heuristic Evaluation," *RESEARCH: Journal of Computer, Information System & Technology Management*, Vol. 3, No. 1, hal. 38-44, 2020.
- [20] Rifda Faticha Alfa Aziza, Yahya Taufiq Hidayat, "Analisis Usability Desain User Interface Pada Website Tokopedia Menggunakan Metode Heuristics Evaluation," *Jurnal TEKNOKOMPAK*, Vol. 13, No. 1, 7-11, 2019.
- [21] Alvin Ramaquita, Andry Alamsyah, "Model Credit Scoring Berdasarkan Data Demografi Dan Jejaring Sosial Di Media Sosial (studi Kasus: LinkedIn)," *Jurnal eProceedings of Management*, Vol.7, No.2, 2020.
- [22] Ilker Etikan, Kabiru Bala, "Sampling and sampling methods," *Biometrics & Biostatistics International Journal*, Vol.5, Issue 6, 2017.
- [23] Johar Arifin, "Mengupas Kedahsyatan Fungsi TEXT Microsoft Excel," Elex Media Komputindo