

BAB VI

PENUTUP

Bab ini akan menjelaskan kesimpulan dari hasil penelitian yang sudah dilakukan menggunakan *usability testing* terhadap web perpustakaan UAJY. Penulis juga akan memberikan saran untuk penelitian lanjutan yang dilakukan dilakukannya.

6.1 Kesimpulan

Penelitian yang dilakukan dengan menguji 5 variabel *usability* menurut Jakob Nielsen yaitu *learnability*, *efficiency*, *memorability*, *errors*, dan *satisfaction* dengan menggunakan kuesioner Skala Likert menyatakan bahwa web perpustakaan UAJY. Masing-masing variabel yang diuji juga semuanya mendapat hasil tingkat *usability* “baik”. Variabel *learnability* yang mengukur kemudahan pengguna dalam memahami desain antarmuka mendapat persentase terbesar yaitu 75,83%. Variabel kedua adalah *efficiency* yang mendapat hasil persentase sebesar 71,55%. Variabel ketiga sekaligus variabel dengan hasil persentase terkecil adalah *memorability* dengan persentase sebesar 70,44%. Variabel *errors* mendapat hasil persentase sebesar 70,66%. Variabel kelima sekaligus variabel terakhir adalah *satisfaction* yang mendapat persentase sebesar 75,5%. Secara keseluruhan web perpustakaan UAJY memiliki tingkat *usability* yang “baik” dengan persentase sebesar 72,79%

6.2 Saran

Saran yang peneliti bisa berikan untuk penelitian yang mendatang adalah :

1. Pengujian *usability* juga dilakukan pada web-web yang terhubung dengan lib.uajy.ac.id seperti e-journal.uajy.ac.id dan form.lib.uajy.ac.id.
2. Dilakukan pengujian *usability* juga pada hasil antarmuka rekomendasi perbaikan untuk mengetahui apakah antarmuka rekomendasi perbaikan memiliki tingkat *usability* yang lebih tinggi.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] “Sekilas UAJY | UAJY.” <http://www.uajy.ac.id/tentang-uajy/sekilas-uajy/> (accessed Nov. 10, 2021).
- [2] J. Nielsen, “Usability 101: Introduction to Usability,” 2012. <https://www.nngroup.com/articles/usability-101-introduction-to-usability/> (accessed Nov. 10, 2021).
- [3] “Usability Testing | Usability.gov.” <https://www.usability.gov/how-to-and-tools/methods/usability-testing.html> (accessed Nov. 10, 2021).
- [4] T. Yuliyana, I. K. R. Arthana, and K. Agustini, “Usability Testing,” *Encycl. Surv. Res. Methods*, vol. 8, no. 1, pp. 12–22, 2019, doi: 10.4135/9781412963947.n615.
- [5] W. Handiwidjojo and L. Ernawati, “Pengukuran Tingkat Ketergunaan (Usability) Sistem Informasi Keuangan Studi Kasus : Duta Wacana Internal Transaction (Duwit),” *Juisi*, vol. 02, no. 01, pp. 49–55, 2016, [Online]. Available: <https://journal.uc.ac.id/index.php/JUISI/article/view/115>.
- [6] Y. Laven, “EVALUASI USABILITY BERDASARKAN NIELSEN MODEL MENGGUNAKAN METODE USABILITY TESTING PADA WEB SISTEM INFORMASI AKADEMIK UNIVERSITAS TANJUNGPURA Yehezkiel Laven,” *Jurnal.Untan.Ac.Id*, pp. 72–79, 2018, [Online]. Available: <https://jurnal.untan.ac.id/index.php/jtinUNTAN/article/view/42561>.
- [7] N. A. Ramadhania, A. F. Hadining, and W. Winarno, “Usability Testing Pada Website D’bucket Karawang Menggunakan Nielsen Model,” *INTECOMS J. Inf. Technol. Comput. Sci.*, vol. 4, no. 1, pp. 1–8, 2021, doi: 10.31539/intecom.v4i1.1909.
- [8] A. Reynaldi, “PERANCANGAN DESAIN USER INTERFACE (UI) APLIKASI PENCARI KOST,” UNIVERSITAS NEGERI MAKASSAR, 2019.

- [9] “Apa Itu User Interface?,” *www.dewaweb.com*, 2018. <https://www.dewaweb.com/blog/user-interface/> (accessed Oct. 27, 2020).
- [10] W. Albert and T. Tullis, *Measuring the User Experience: Collecting, Analyzing, and Presenting Usability Metrics*, 2nd ed. Burlington: Morgan Kaufmann, 2010.
- [11] “What is usability testing? | Experience UX,” *www.experienceux.co.uk*, 2019. <https://www.experienceux.co.uk/faqs/what-is-usability-testing/> (accessed Nov. 22, 2020).
- [12] J. Nielsen, “PART 1 Defining Usability,” 2010.
- [13] D. P. F. Y. Pratama, “PERANCANGAN UI/UX WEBSITE MENGGUNAKAN METODE LEAN UX PADA PT. RUANG TUMBUH,” pp. 8–9, 2019.
- [14] “Proximity Principle in Visual Design.” <https://www.nngroup.com/articles/gestalt-proximity/> (accessed Dec. 22, 2021).
- [15] “Similarity Principle in Visual Design.” <https://www.nngroup.com/articles/gestalt-similarity/> (accessed Dec. 22, 2021).
- [16] “Carousel/slider design best practices (with examples) | Webflow Blog.” <https://webflow.com/blog/carousel-slider-design-best-practices> (accessed Dec. 22, 2021).
- [17] “Principles of Design: Alignment – UX Engineer.” <https://uxengineer.com/principles-of-design/alignment/> (accessed Dec. 22, 2021).
- [18] “What is Visual Hierarchy? | Interaction Design Foundation (IxDF).” <https://www.interaction-design.org/literature/topics/visual-hierarchy> (accessed Dec. 22, 2021).