

## BAB V PENUTUP

### 5.1 Kesimpulan

Melalui penelitian yang sudah dibahas dan dijabarkan sebelumnya, dalam aplikasi Pengontrol Asupan Makan menggunakan metode *system usability scale* dapat ditarik kesimpulan bahwa:

1. Tingkat usability aplikasi Pengontrol Asupan Makan tergolong Bagus. Berdasarkan data dari skenario tugas, pengguna aplikasi Pengontrol Asupan Makan pada bagian navigasi masih membingungkan. Dipercayai bahwa lebih banyak perubahan antarmuka pengguna diperlukan karena pengguna tidak dapat memaksimalkan penggunaan program di luar tugas yang telah diberikan kepada mereka. Berdasarkan fakta dan penjelasan yang diberikan di bagian sebelumnya, sangat menggembirakan melihat tingkat kepuasan pengguna terhadap aplikasi meningkat.
2. Dari analisis jawaban responden dapat disimpulkan bahwa terdapat empat pertanyaan terbuka yang memiliki respon positif; misalnya, pada pertanyaan terbuka kedua (P2), beberapa responden menganggap aplikasi tidak perlu terlalu rumit untuk digunakan. Responden Pertanyaan No. 4 (P4) membutuhkan pendampingan saat menggunakan aplikasi. Mayoritas responden pada pertanyaan 6 (P4) melihat ketidakkonsistenan menu dan fitur. Pertanyaan nomor 10 (P10) menunjukkan bahwa responden harus mempelajari aplikasi tersebut sebanyak mungkin sebelum menggunakannya.
3. Skor kepuasan pengguna sebesar 87,0614 menunjukkan bahwa tingkat penerimaan terhadap aplikasi sangat tinggi, dan tingkat aplikasi yang dilihat oleh pengguna cukup untuk memenuhi harapan mereka. Namun kecepatan pengguna dalam menggunakan aplikasi dan perhatian terhadap fitur aplikasi masih tergolong tipikal, demikian pula dengan tingkat kesalahan yang dilakukan.

4. Dari hasil evaluasi menunjukkan, bahwa aplikasi Asupan Pengontrol Makan sudah siap untuk dikembangkan lebih lanjut dengan mempertimbangkan hasil dari evaluasi.

## 5.2 Saran

Saran yang dapat dijadikan bahan pertimbangan untuk penelitian selanjutnya adalah:

1. Perlu dilakukan penelitian dengan menggunakan metode lain dengan menggunakan evaluator expert sebagai penilainya untuk mengetahui penilaian hasil evaluasi yang lebih representatif.
2. Dalam menentukan *task scenario* pengujian didasarkan pada data yang mewakili populasi pengguna aplikasi.
3. Melakukan penelitian lanjutan untuk mengetahui peningkatan yang didapat setelah dilakukan perbaikan.

