

## BAB V PENUTUP

### 5.1 Kesimpulan

Kesimpulan yang didapatkan dalam penelitian ini setelah melakukan serangkaian penelitian mulai dari *uji usability*, wawancara, dan pengisian kuesioner *System Usability Scale (SUS)* kepada 20 responden adalah.

#### 1. *Effectiveness*

Hasil usability aspek *effectiveness* pada aplikasi Wattpad didapatkan bahwa nilai rata-rata *completion rate* yang didapatkan adalah 97,2% sedangkan aplikasi NovelToon mendapatkan nilai rata-rata *completion rate* sebesar 92,95%. Mengacu pada ratio efektivitas aplikasi Wattpad dan NovelToon keduanya memiliki efektivitas sangat tinggi dikarenakan nilai yang didapatkan di atas 80%.

#### 2. *Efficiency*

Saat melakukan *task scenario* kepada 20 responden mengenai aplikasi Wattpad dan NovelToon berdasarkan aspek *efficiency* didapatkan bahwa aplikasi Wattpad mendapat nilai *efficiency* sebesar 0,05730 goal/sec. Sedangkan aplikasi NovelToon mendapatkan nilai *efficiency* sebesar 0,0611 goal/sec. Keduanya memperoleh tingkat pencapaian yang sangat cepat berdasarkan *interval time behavior*. Namun 20 responden lebih cepat mencapai *goal* pada aplikasi Wattpad dengan selisih waktu sebesar 0,0038 detik.

#### 3. *Satisfaction* Menggunakan Kuesioner *System Usability Scale (SUS)*

Pengukuran *satisfaction* menggunakan kuesioner *System Usability Scale (SUS)* mendapatkan nilai yang berbeda pada aplikasi Wattpad dan NovelToon. Aplikasi Wattpad mendapat nilai rata-rata kuesioner SUS sebesar 76,875. Aplikasi Wattpad mendapat *acceptability ranges* pada kategori *acceptable*. *Grade scale* berada pada kategori C dan *adjective ranges* berada pada kategori *Good*. Dengan angka 76,785 aplikasi Wattpad berada di atas standar rata-rata kuesioner SUS yang bernilai 68.

Sedangkan aplikasi NovelToon mendapat nilai rata-rata kuesioner SUS

sebesar 51,125. Aplikasi NovelToon mendapat *acceptability ranges* berada pada kategori *marginal low*. *Grade scale* berada pada kategori F dan *adjective ranges* berada pada kategori OK. Sesuai dengan penilaian tersebut aplikasi NovelToon berada di angka 51,125 masih mendapat *marginal low* yang berarti di bawah standar rata-rata kuesioner SUS yang berada di angka 68.

Hasil analisis perbandingan *usability* pada aplikasi Wattpad dan NovelToon menunjukkan bahwa aplikasi Wattpad lebih unggul di setiap aspek pengujian dibanding dengan aplikasi NovelToon. Pada aplikasi Wattpad, beberapa responden hanya gagal melakukan satu *task scenario* dari tujuh *task scenario* yang diberikan. Namun, pada aplikasi NovelToon, beberapa responden bisa gagal melakukan dua *task scenario* dari tujuh *task scenario* yang diberikan. Pada temuan masalah yang dilakukan saat wawancara aplikasi Wattpad memiliki temuan lebih sedikit dibanding aplikasi NovelToon.

## 5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh, peneliti ingin menuangkan beberapa saran antara lain adalah

1. Penelitian ini masih memiliki banyak kekurangan dan membutuhkan banyak perbaikan dari segi penyusunan dan penelitian.
2. Saat melakukan *task scenario* sebaiknya urutan pemberian *task scenario* diacak untuk setiap pengguna, agar pengguna cenderung tidak terbiasa saat melakukan *task scenario* dengan urutan yang sama.
3. Memperbanyak *task scenario* untuk mencapai tingkat *effectiveness* dan *efficiency* yang lebih baik.
4. Tahap wawancara sebaiknya dilakukan penggalian jawaban yang lebih dalam terhadap pendapat responden.
5. Untuk penelitian selanjutnya dapat menggunakan metode pengujian yang berbeda.