

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil dari penelitian, pengembangan aplikasi dan evaluasi *prototype* yang sudah dilakukan, dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut :

- 1) Berdasarkan hasil kuesioner yang dilakukan pada awal penelitian dan penelitian menggunakan metode *five planes*, rekomendasi *user interface* pada aplikasi asisten siswa adalah:
 - a) Pembuatan fitur rencana belajar.
 - b) Pembuatan fitur jadwal sekolah.
 - c) Pembuatan fitur catatan tugas.
 - d) Pembuatan fitur jadwal ujian.
 - e) Pembuatan fitur ruang belajar dan pomodoro yang bisa membantu siswa fokus belajar.
 - f) Pembuatan fitur catatan progres dan hambatan belajar.
 - g) Pembuatan fitur catatan dan statistik nilai selama sekolah dan ketika belajar mandiri.
 - h) Pembuatan fitur untuk mencatat ringkasan materi.

- 2) Dari hasil evaluasi evaluasi *prototype* aplikasi asisten siswa yang sudah dibuat menggunakan metode *System Usability Scale (SUS)* dapat dikatakan bahwa desain aplikasi asisten siswa dapat diterima dan digunakan dengan mudah dan tanpa kendala oleh siswa SMA. Hal tersebut dibuktikan dengan

hasil rata-rata skor SUS yang bernilai 71,3 yang dapat diartikan sebagai berikut :

- a) *Acceptability ranges* dengan mengacu pada nilai rata-rata SUS di atas maka termasuk kedalam kategori *acceptable*.
- b) *Grade scale* dengan mengacu pada nilai rata-rata SUS di atas maka termasuk skala C.
- c) *Adjective ratings* dengan mengacu pada nilai rata-rata SUS di atas maka termasuk *good*.

5.2 Saran

Penelitian ini memiliki batasan dan kekurangan, oleh sebab itu ada beberapa saran yang bisa dilakukan dan dikembangkan oleh peneliti selanjutnya agar aplikasi asisten siswa lebih baik lagi yaitu :

- 1) Peneliti selanjutnya dapat mengevaluasi aplikasi asisten siswa menggunakan metode *user testing* seperti *group discussion*, *card sorting*, *guerilla testing* dan lainnya untuk mengoptimalkan *information architecture* dan *user flow* dari aplikasi asisten siswa karena pada penelitian ini hanya dievaluasi menggunakan *usability testing*.
- 2) Peneliti selanjutnya dapat mengembangkan desain aplikasi asisten siswa dari penelitian ini dalam bentuk aplikasi yang sebenarnya menggunakan bahasa pemrograman seperti *flutter* agar bisa digunakan oleh siswa SMA dan membantu mereka dalam meningkatkan kemandirian dan motivasi belajar.